「GAMESIDE」のアクションゲーム記事を集めた加筆&復刻号!

アクションゲームサイド

GAMESIDE ACTION VOL.A

ROCKMAN 25th ANNIVERSARY

イラスト寄稿復刻
有賀ヒトシ
井上淳哉
KEI
ササトモ
シガタケ
鈴木康士

シリーズ特集
ROCKMAN
ロックマン

ナムコ・アーケードアクション特集
ARRANGEMENT
アクションゲーム名作選

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

マイクロマガジン社公式通販サイト

MICRO MAGAZINE オンラインストア
http://micromagazine.net/shop/

「アクションゲームサイド」「シューティングゲームサイド」
「アドベンチャーゲームサイド」など、
マイクロマガジン社の電子書籍(PDF)を販売中！
マイクロマガジンコミックスのキャラクターグッズも販売中！

運営:(株)マイクロマガジン社

〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
[販売]TEL:03-3206-1641　FAX:03-3551-1208
http://micromagazine.net/

ActiON GAMESIDE

Vol.A

CONTENTS



SPECIAL ISSUE
巻頭特集

祝！ 生誕25周年!!

3 [シリーズ特集] ロックマン

6 ロックマンの系譜
12 『ロックマン10 宇宙からの脅威!!』開発資料集
20 難所にまつわるエトセトラ
22 使える武器イマイチ武器 BEST3
23 ボクとボンボン
24 サイドジョブだよロックマン!!
32 有賀ヒトシ インタビュー
38 海外版『MEGAMAN』アートギャラリー
40 ——25周年。『ロックマン』の現在。



ISSUE
特集

バンダイナムコゲームスの源流

47 ナムコ・アーケードアクション特集 ARRANGEMENT

48 namco ALL STARS パラレル双六
89 夢のナムコグッズ
96 ナムコ・サウンドを聴く



SELECTION
名作

懐かしの名作を今、遊ぶ

97 アクションゲーム名作選

98 ゲイングランド
100 阿修羅
102 ニンジャコマンドー
104 スペランカー
107 ダウンロード配信について知っておきたいこと
108 ザ・スーパー忍
110 CONTRA
112 イシターの復活
114 セレクテッド・ソーサリアン5より それゆけ!ドトーのトライアスロン
116 ファイネストアワー
118 ボナンザブラザーズ
119 SONIC CHAOS (ソニック&テイルス)
120 コミックスゾーン
121 アドベンチャーズ オブ ロロ
122 クルクルランド



ILLUSTRATION
イラスト

実力派クリエイターが愛するゲームを描いた!

123 レトロポリタン美術館

124 忍者プリンセス by ササトモ
126 源平討魔伝 by 井上淳哉
128 奇々怪界 by KEI
130 ウルフファング 空牙2001 by 鈴木康士
132 モンスターワールドIV by シガタケ



FREE STYLE
自由形

懐かしの連載コーナー総集編

135 セガ道

136 ソニック・ザ・ヘッジホッグ
138 ハッスルチューミー
140 ピットフォールII
142 ウッディポップ 新人類のブロックくずし
144 青春スキャンダル
146 ベア・ナックル／ベア・ナックルII
148 ロッキー
150 アレックスキッドのミラクルワールド
152 スーパーワンダーボーイ

ゲームタイド

COMMUNICATION
コミュニケーション

134 名誉編集部猫 とらちゃん
154 読者コーナー ユートピアクション

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©NBGI ©1984 Timothy G. Martin ©1985-2011 Tozai, Inc. All rights reserved. Spelunker is a trademark of Timothy G. Martin and Tozai Games is a trademark of Tozai, Inc. registered or protected in the US and other countries. ©TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA

本書について

本書は「アクションゲームサイド」の前身となったゲーム専門誌「GAMESIDE」（2006年8月号～2010年8月号）に掲載された数々の特集の中から、2Dアクションや2Dアクションシューティング関連の特集記事をえりすぐり、加筆修正と再編集を加え、復刻・掲載しています。

これらの記事は「アクションゲームサイド」創刊の手がかりとなったもので、現在の本誌の原点でもあります。

「アクションゲームサイド」創刊以前の特集を掲載していること。そして通常号ではない増刊号としての発行である……という理由から「Vol.1」よりも前ということで「Vol.0」のナンバーを付けてお届けしようと思ったのですが、再録したい記事が多く、2～3冊に及んでしまうことから「Vol.A」とナンバリングすることになりました。本書に収めきれなかった記事を集めた続刊「Vol.B」も、可能であればお届けしたいと思っています。

本書は、ただの再録ではありません。2～6年前の記事を掲載するにあたり、古びた情報は修正および増ページを行い、最新情報も収録しています。特集当時はページ数が足らずに掲載を見送った記事や写真も追加収録。新録記事40ページでお届けします。本誌が、ビデオゲームの王道である2Dアクションの魅力を体験する一助になりましたら幸いです。



2012年9月
「アクションゲームサイド」Vol.1



2010年8月号
「GAMESIDE」Vol.24
ロックマン10 大図鑑



2010年5月号
「GAMESIDE」Vol.23
ナムコ・アーケード特集



2008年12月号
「GAMESIDE」Vol.15
シリーズ特集
ロックマン



2006年8月号
「GAMESIDE」Vol.1
本誌創刊

「GAMESIDE」とは？

全世代対応ゲーム専門誌。ファミコンなどの懐かしの良作ゲームから最新ゲームに至るまで、新旧ゲームを遊びつくすコアユーザー向けの誌面構成で支持を集める。2010年8月号をもって一度休刊するも、同年10月に「シューティングゲームサイド」、2012年9月に「アクションゲームサイド」を創刊。2誌を現在、不定期刊行中。

特集記事
初出解説

シリーズ特集
[ロックマン]



表紙を飾るのは『ロックマン9　野望の復活!!』の主人公・ロックマンと、サブプレイヤーキャラ・ブルース。「シリーズ特集　ロックマン」はVol.15の巻頭特集として掲載されました。シリーズ特集とは「GAMESIDE」の前身誌「ユーゲー」から続く定番の特集で、2誌を通じて計28回、全26シリーズの特集が組まれています。この号には付録としてA4二ツ折りポスターが付き、表は有賀ヒトシ先生による『ロックマン9』描き下ろしイラスト。裏は『Mega Man 9』の公式イラストでした。これらのイラストは今回もページ内に再録させていただきました。逆に今回再録を見送ったものに『ロックマン9』攻略記事8Pがあります。記事の誌面デザインが往年のファミコン専門誌「ファミリーコンピュータMagazine」を模した、見た目にも中身にも力の入った記事で、好評を頂いた記事でした。

GAMESIDE Vol.15
2008年12月号
発売日◉2008年11月1日
表紙◉『ロックマン9　野望の復活!!』
©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

2012年、『ロックマン』は25周年!

衝撃的な新作情報が2008年に発表されました。『ロックマン9』がWiiウェアで発売!　画面はレトロ風!?　架空のゲームをレトロゲーム風の画面や映像として作るのはファンアートとしてはありましたが、公式に新作ゲームをまるごとレトロ風に制作した本作は世界中のゲームファンにとって衝撃でした。Wiiウェアに続いてPlayStation®NetworkとXbox LIVEアーケードでも配信され、同3ハードで続編『ロックマン10』も登場。本書では2008年の『9』に合わせて特集した「シリーズ特集 ロックマン」と、2010年の「ロックマン10 大図鑑」から再録、シリーズ25周年となる最新情報も併せて、お届けします。





ROCKMAN

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



シリーズ特集 ロックマン

1987年に第1作が発売され、20年以上にわたり新作が発売され続けるロングヒットシリーズ『ロックマン』。『X』『ゼロ』『エグゼ』『流星』と主人公を変えることにより、その時代のニーズに合わせ、常に子どもたちの心を離さない。どの時代のゲーマーにも思い出として残る作品。それが『ロックマン』シリーズなのだ。その系譜を追いかけてみよう。

特集担当＝関戸公人（編集部）

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ロックマンの系譜

History of ROCKMAN

長い歴史の『ロックマン』。各シリーズごとにさまざまに変化する「ロックマン」は、いつの時代もその時の子どもの心をがっちりとキャッチ。その系譜を辿ってみる。

※携帯アプリ版は含まれておりません。

リスト作成＝伊藤直樹（フリーライター）　監修＝編集部

本家

ロックマン ▸▸1987

Dr.ワイリーの野望を阻止するために「ロックマン」が活躍。通称「本家」と言われる。

ロックマン	FC	1987年12月17日
ロックマン2 Dr.ワイリーの謎	FC	1988年12月24日
ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	FC	1990年9月28日
ロックマン4 新たなる野望!!	FC	1991年12月6日
ロックマン5 ブルースの罠!?	FC	1992年12月4日
ロックマン6 史上最大の戦い!!!	FC	1993年11月5日
ロックマン7 宿命の対決!	SFC	1995年3月24日
ロックマン8 メタルヒーローズ	PS	1996年12月17日
	SS	1997年1月17日
ロックマン9　野望の復活!!	Wii	2008年9月24日
	PS3	2009年6月24日
	360	2009年6月24日
ロックマン10　宇宙からの脅威!!	Wii	2010年3月9日
	PS3	2010年3月9日
	360	2010年3月31日

リメイク

ロックマン ▸▸1994

本家を元にアレンジを加えたリメイク作品。

ロックマンメガワールド	MD	1994年10月21日
ロックマン	PS	1999年8月5日
ロックマン2 Dr.ワイリーの謎	PS	1999年9月2日
ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	PS	1999年9月14日
ロックマン4 新たなる野望!!	PS	1999年10月28日
ロックマン5 ブルースの罠!?	PS	1999年11月25日
ロックマン6 史上最大の戦い!!!	PS	1999年12月9日
ロックマンロックマン	PSP	2006年3月2日

ワールド

ロックマンワールド ▸▸1991

ボスは本家からの流用だが、ステージは別物。「エンカー」「パンク」などロックマンキラーが登場。

ロックマンワールド	GB	1991年7月26日
ロックマンワールド2	GB	1991年12月20日
ロックマンワールド3	GB	1992年12月11日
ロックマンワールド4	GB	1993年10月29日
ロックマンワールド5	GB	1994年7月22日

X

ロックマンX ▸▸1993

本家から約100年後の世界が舞台。ライト博士が封印したロボット、「エックス」が主人公。ハードな雰囲気が魅力的でファンも多い。

ロックマンX	SFC	1993年12月17日
ロックマンX2	SFC	1994年12月16日
ロックマンX3	SFC	1995年12月1日
ロックマンX3	PS	1996年4月26日
	SS	1996年4月26日
	Win	1997年3月28日
ロックマンX4	PS	1997年8月1日
	SS	1997年8月1日
	Win	1998年12月3日
ロックマンX5	PS	2000年11月30日
	Win	2002年5月24日
ロックマンX6	PS	2001年11月29日
ロックマンX7	PS2	2003年7月17日
ロックマンX8	PS2	2005年3月10日
	Win	2005年3月10日

リメイク

ロックマンX ▸▸2005

『X』シリーズのリメイク作。初代を3D化。

イレギュラーハンターX	PSP	2005年12月15日

外伝

ロックマンX ▸▸2000

ボスを流用し、オリジナル要素を追加した携帯機版『X』。『コマンドミッション』は完全新作。

ロックマンX サイバーミッション	GB	2000年10月20日
ロックマンX2 ソウルイレイザー	GB	2001年7月19日
ロックマンX コマンドミッション	GC	2004年7月29日
	PS2	2004年7月29日

ZERO

ロックマン ゼロ ▶▶2002

『X』シリーズ内の人気キャラ、ゼロが主人公の2Dアクション。シリアスな展開は健在。

ロックマン ゼロ	GBA	2002年4月26日
ロックマン ゼロ2	GBA	2003年5月2日
ロックマン ゼロ3	GBA	2004年4月23日
ロックマン ゼロ4	GBA	2005年4月21日
ロックマンゼロ COLLECTION	DS	2010年6月10日

ZX

ロックマン ゼクス ▶▶2006

『ゼロ』シリーズから数百年後が舞台。2Dアクションだがマップ移動などのRPG要素も。

ロックマン ゼクス	DS	2006年7月6日
ロックマンゼクス アドベント	DS	2007年7月12日

流星

流星のロックマン ▶▶2006

『ロックマン エグゼ』の後継作。電脳世界で戦うアクションRPG。戦闘が3Dになった。

流星のロックマン ペガサス／レオ／ドラゴン	DS	2006年12月14日
流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ／ベルセルク×ダイナソー	DS	2007年11月22日
流星のロックマン3 ブラックエース／レッドジョーカー	DS	2008年11月13日

etc.

その他 ▶▶1993

ワイリー&ライトのロックボード ザッツ☆パラダイス	FC	1993年1月15日
ロックマン ザ・パワーバトル	AC	1995年10月
ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	AC	1996年8月
ロックマンズサッカー	SFC	1994年3月25日
ロックマン バトル&チェイス	PS	1997年3月20日
スーパーアドベンチャーロックマン	PS	1998年6月25日
	SS	1998年9月23日
ロックマン バトル&ファイターズ	NGP	2000年7月6日
ロックマン パワーバトルファイターズ	PS2	2004年8月5日

バンダイ

ワンダースワン版 ▶▶1999

バンダイがカプコンのライセンスを受けて発売したもの。タイトルは同一でも内容は異なる。

ロックマン&フォルテ 未来からの挑戦者	WS	1999年10月28日
ロックマンエグゼ WS	WS	2003年2月8日

DASH

ロックマンDASH ▶▶1997

全編3Dポリゴンで展開される「フリーランニングRPG」。敵味方ともに登場するキャラクターたちが個性的。『X』の数千年後が舞台。

ロックマンDASH ―鋼の冒険心―	PS	1997年12月18日
	N64	2000年11月22日
	PSP	2005年8月4日
トロンにコブン	PS	1999年7月22日
ロックマンDASH2 ―エピソード2 大いなる遺産―	PS	2000年4月20日
	PSP	2005年9月8日

ロクフォ

ロックマン&フォルテ ▶▶1998

主人公をロックマンとライバルであるフォルテから選べる。本家シリーズの外伝的作品。

ロックマン&フォルテ	SFC	1998年4月24日
	GBA	2002年8月10日

EXE

ロックマン エグゼ ▶▶2001

メインターゲットを低年齢層にしたアクションRPGシリーズ。バージョン違いが多数ある。

バトルネットワーク ロックマン エグゼ	GBA	2001年3月21日
バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	GBA	2001年12月14日
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3	GBA	2002年12月6日
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK	GBA	2003年3月28日
ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン／ブルームーン	GBA	2003年12月12日
ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション	GBA	2004年8月6日
ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース	GBA	2004年12月9日
ロックマン エグゼ5 チーム オブ カーネル	GBA	2005年2月24日
ロックマン エグゼ5DS ツインリーダーズ	DS	2005年7月21日
ロックマン エグゼ6 電脳獣グレイガ／電脳獣ファルザー	GBA	2005年11月23日
ロックマン エグゼ トランスミッション	GC	2003年3月6日
ロックマン エグゼ バトルチップGP	GBA	2003年8月8日
ロックマン エグゼ N1バトル	WS	2003年8月8日
ロックマン エグゼ バトルチップスタジアム	AC	2006年3月
ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター	DS	2009年11月12日

ロックマンが歩んだ勇気の軌跡

ロックマン

■ロックマン／ファミリーコンピュータ(1987/12)
■ロックマン2 Dr.ワイリーの謎／ファミリーコンピュータ(1988/12)
■ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?／ファミリーコンピュータ(1990/09)
■ロックマン4 新たなる野望!!／ファミリーコンピュータ1991/12)
■ロックマン5 ブルースの罠!?／ファミリーコンピュータ(1992/12)
■ロックマン6 史上最大の戦い!!／ファミリーコンピュータ(1993/11)
■ロックマン7 宿命の対決!／スーパーファミコン(1995/03)
■ロックマン8 メタルヒーローズ／プレイステーション(1996/12)／セガサターン(1997/01)
■ロックマン／プレイステーション (1999/08)
■ロックマン2 Dr.ワイリーの謎／プレイステーション (1999/09)
■ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?／プレイステーション(1999/09)
■ロックマン4 新たなる野望!!／プレイステーション(1999/10)
■ロックマン5 ブルースの罠!?／プレイステーション(1999/11)
■ロックマン6 史上最大の戦い!!／プレイステーション(1999/12)
■ロックマン9 野望の復活!!／Wii (2008/09) ／プレイステーション3 (2009/06) ／Xbox 360 (2009/06)
■ロックマン10 宇宙からの脅威!!／Wii (2010/03) ／プレイステーション3 (2010/03) ／Xbox 360 (2010/03)



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Text=ジストリアス(フリーライター)

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール『ロックマン』～『ロックマン5』配信中・各500Wiiポイント
ニンテンドー3DSバーチャルコンソール『ロックマン』～『ロックマン6』配信中・各500円(税込)
PlayStation®Networkゲームアーカイブス『ロックマン』～『ロックマン5』配信中・各600円(税込)

ちっぽけな力と強大な敵

断言しよう、ロックマンは弱い。しゃがめないロックマンは、自分より位置の低い敵を倒せず体当たりを食らい、ちっさいネジの攻撃にもひるみ、さらに道中の落とし穴を、これまたギリギリのジャンプ力で懸命に飛ぶも、あと一歩及ばず針山に刺さってティウンティウン……満足のいかない攻撃力と、もう少しだけ欲しかった機動力。ロックマンの進む道は果てしなく遠く、そして険しい。

幾つかミスをしながらも、どうにかボスの部屋へたどり着く。そこで待っていたのは想像を絶するボスの猛攻。ボロボロの体力で勝てるわけもなく、ロックマンはなすすべもなく倒れてしまう。あっという間にゲームオーバー画面。執拗に追ってくるハサミや強烈な体当たり。敵の武器は何と強力なのだろう。それに対してこちらの非力なこと……。

しかしロックマンには、無限コンティニューという最大の武器があった。きっと壊れるたびにライト博士が直してくれるのだろう。最初は苦労したステージも、2度3度通ればだんだん慣れていく。プレイ時間の長さとコンティニューの数だけ、ロックマンは少しずつ、だけど確実に強くなる。

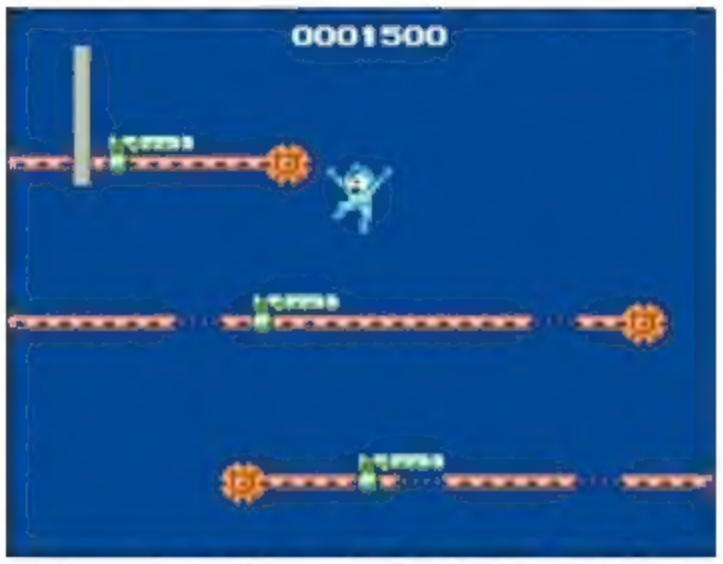
そしてボスと念願の再戦。最初戦った時には慌てていたが、何度も戦っているとボスの攻撃がだんだんわかってくる。攻撃のタイミングや、鮮烈な攻撃の間に確実に存在する「隙」が。1回や2回で見切れない攻撃は、3回目や4回目で見切ればいい。こっちはいくら倒れたって、あきらめなければ何度でもよみがえれるのだ。

迫るハサミを懸命に振り切り、ロックバスターの連射で抑え込む。そして激しいダメージに歯を食いしばりながら、最後の最後まで口ックバスターを当て続けた瞬間、BGMが止まりボスが消滅。自分より強いボスを破るという光景。性能の差に技術が勝った、劇的なKOシーンがそこにあった。

8つの戦場 8つの難易度

こうして何とか『1』をクリアしたからといって、そのまま『2』や『3』を簡単にクリアできるわけでなく、毎回ステージ攻略やボス戦、そしてDr.ワイリーの凶悪な要塞に悩まされていた。

『2』は周知のとおり、シリーズ最高難易度と名高い一作。特にステージ攻略に要求される操作テクニックとパターン暗記は尋常ではない。さらにエアーマンやクラッシュマンといったボスたちの強さ



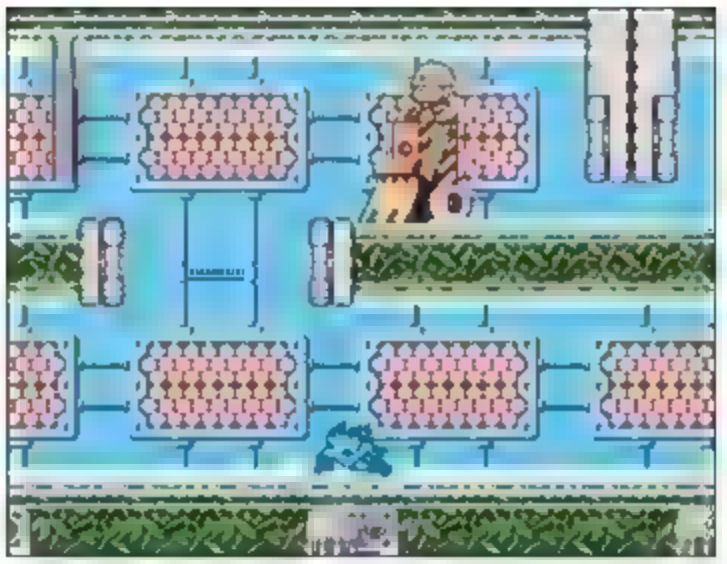
月並みなジャンプ力と、わずかな武装。過酷な戦いはここから始まった

(本文中略称表記)『1』……ロックマン　『2』……ロックマン2　『3』……ロックマン3　『4』……ロックマン4
『5』……ロックマン5　『6』……ロックマン6　『7』……ロックマン7　『8』……ロックマン8

にも戦慄を覚えた。何てったってクイックマンが倒せない。迫るクイックブーメランが何回やっても避けれないのだ。

『3』では、初登場のスライディングの快適さに、所構わず使うものだから、自分から敵にぶつかりに行ったり、落とし穴へダイブするといった交通事故が多発。いくら便利なものがあっても、はしゃいではいけないと猛省した一作。

『4』からはチャージショットが導入されて今までより簡単になってしまったが、よくよく考えてみると、前作までは高難易度に悲鳴



スライディングを覚えた『3』。快適な新技はプレイヤーをさらなる戦いの次元へと導く

を上げていたのに、難易度が下がって落胆するというのは、あの難易度の高さがひそかに心地よかったのだろう。続く『5』『6』の簡単さにも、少し物足りなさを覚えたものだった。

しかし『7』や『8』では明らかに難易度の質が変わった。この二作品ではRPGのように、ネジを集めてアイテムと交換することができるのだが、『7』のラスボスは耐久力が高く、明らかにE缶を多数必要とする長期戦が待っていたし、『8』ではパーツで強化しないと、敵の強さに付いていけなくなる。つまりこれらは難易度が上げるものではなく、ゲームを攻略するうえで必要不可欠なものであり、より複雑になっていく戦いにきなく、最後まで油断することはできなかった。

そして『8』でのエンディングメッセージは今も忘れられない。

「君は今まで、あれほどに正義のために働いていたのか」

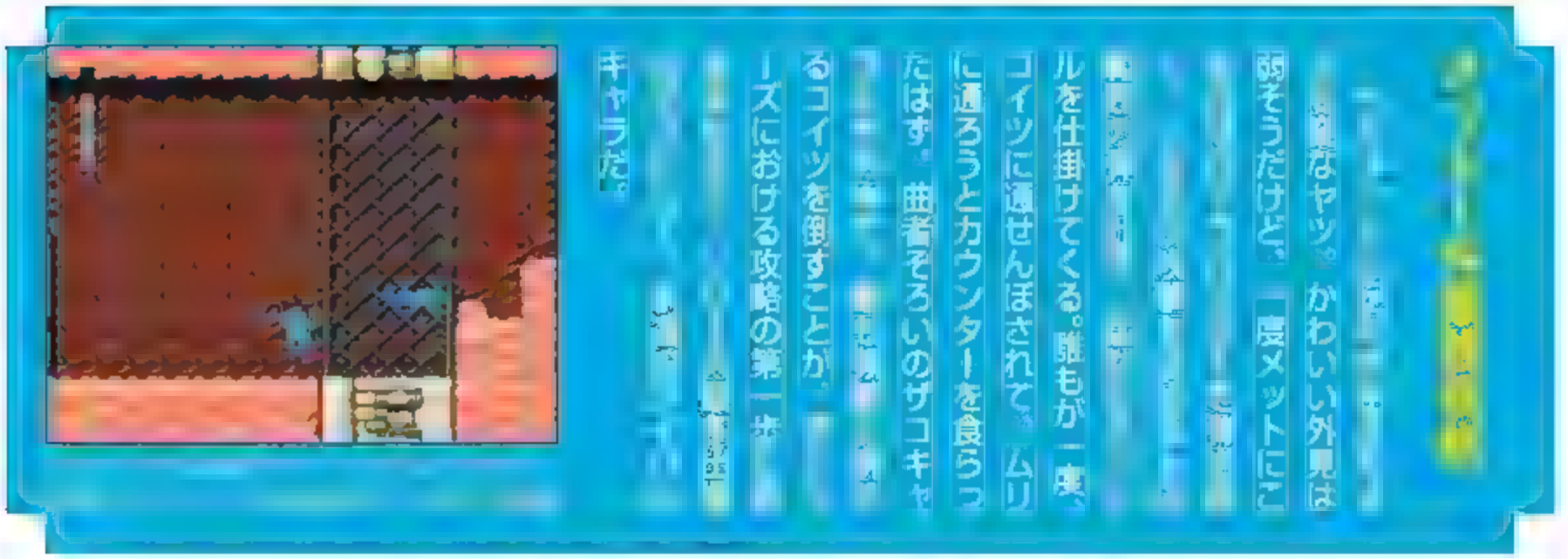
「ワイリーの野望を阻止すべく、自ら戦闘用に改造されることを志願し、そう高くない戦闘力で戦ってきたロックマン。そして共に戦ってきたプレイヤーの健闘をたたえるかのようなメッセージ。

度重なるリトライは、お手伝い用ロボットを歴戦の英雄に、プレイヤーを一人前の戦士へと育て上げた。あれほど弱いと思っていたロックマンはもういない。そこにはプレイヤーの努力と技術で成長する、どんな敵とも戦えるスーパーロボットが毅然として立っていた。



チャージショットで連射から一撃必殺へ。ボスの攻撃をしのぎ、わずかな隙に最上級の一発を撃て

グラフィックがよりパワーアップした『8』。しかしゲーム感覚は、初代の頃からずっと変わらない





新たなる再会と新たなる戦場

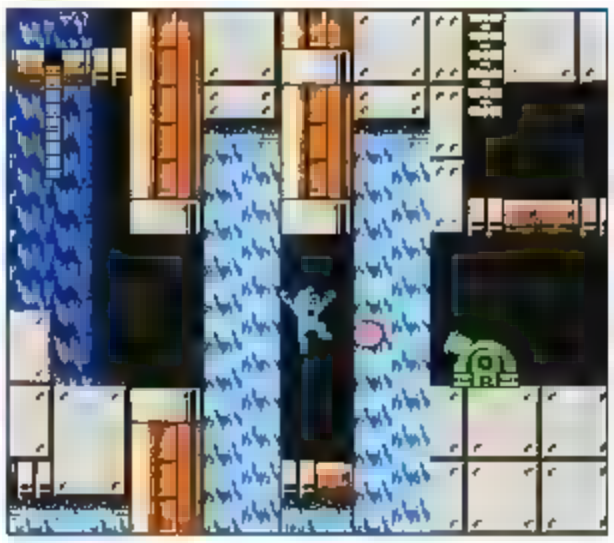
『ロックマン8』より10年以上の月日を経て、突如発表されたまさかの続編、それが本作『ロックマン9』だ。見た目もファミコン風とレトロながら、難易度も歴代シリーズに負けず劣らずのもので、スライディングやチャージショットを廃したスタイルはまさに初期そのもの、小細工なしの実力勝負を求められる。

しかし、ナンバリング作品をひとおりクリアしてきた身としては、本作のバランスが少し気になった。主に初見殺しのトラップや敵配置が目立ち、ステージによっては序盤でザコの突進を食らい、穴に落とされ即ミスというケースもあった。もちろん覚えれば簡単に抜けられるのだが、この手厳しい洗礼はシリーズ未経験者や昔気質（かたぎ）のレトロゲームに慣れてない人には理不尽に思われるかもしれない。とはいえ、チャージショットに頼らず特殊武器を駆使するスタイルは初期シリーズの魅力そのもの。やり応え十分の骨太な作品だ。


本家シリーズでは初の女性型ボス「スプラッシュウーマン」。歌う姿は美しいが、猛攻がこれまたキツイ



『7』以降から導入されたネジでの買い物システム。時間をかければ、物量作戦で攻略も可能


ファミコンで動いているとしか思えない、懐かしの画面。これが最新ゲーム機で動くという衝撃

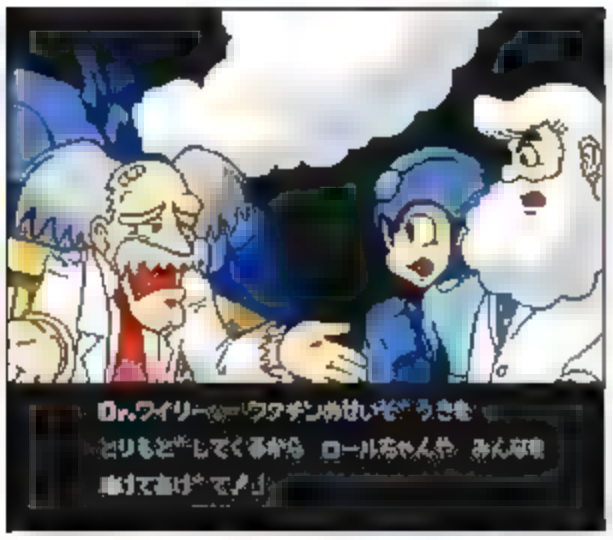


©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ロックマン10 宇宙からの脅威!!

前作『9』では、旧作ファンを意識したハードな作りだった……というのも、本作はシリーズで初となる「イージーモード」が導入されたのだ。ステージ内の落とし穴にフタがされ、ダメージ量もかなり低くなるこのモードの経緯は、公式サイトにて「前作の『9』でリタイアした方や、アクションゲームそのものをすでにリタイアした人に向けて」と語られている。また、前作では追加コンテンツだった「ブルース」（チャージショット、スライディング装備）が最初から使えるようになりシリーズ『4』以降のお手軽さで楽しめる。

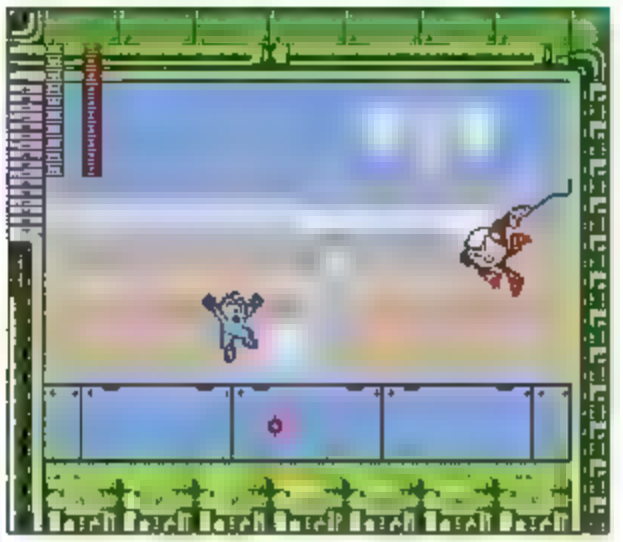
そして過去作品からのキャラクターたちの再演。追加コンテンツも含むが『ロックマンワールド』に出てきた「ロックマンキラーズ」と呼ばれるボスキャラや、サポートロボット「タンゴ」、さらに『ロックボード』から「レゲー」のゲスト出演。極めつけはロックマンのライバルと名高い「フォルテ」参戦により、オールスター色の強い作品となった。



『10』ではワイリーとまさかの協力体制に。しかし過去散々悪事を働いているわけで…



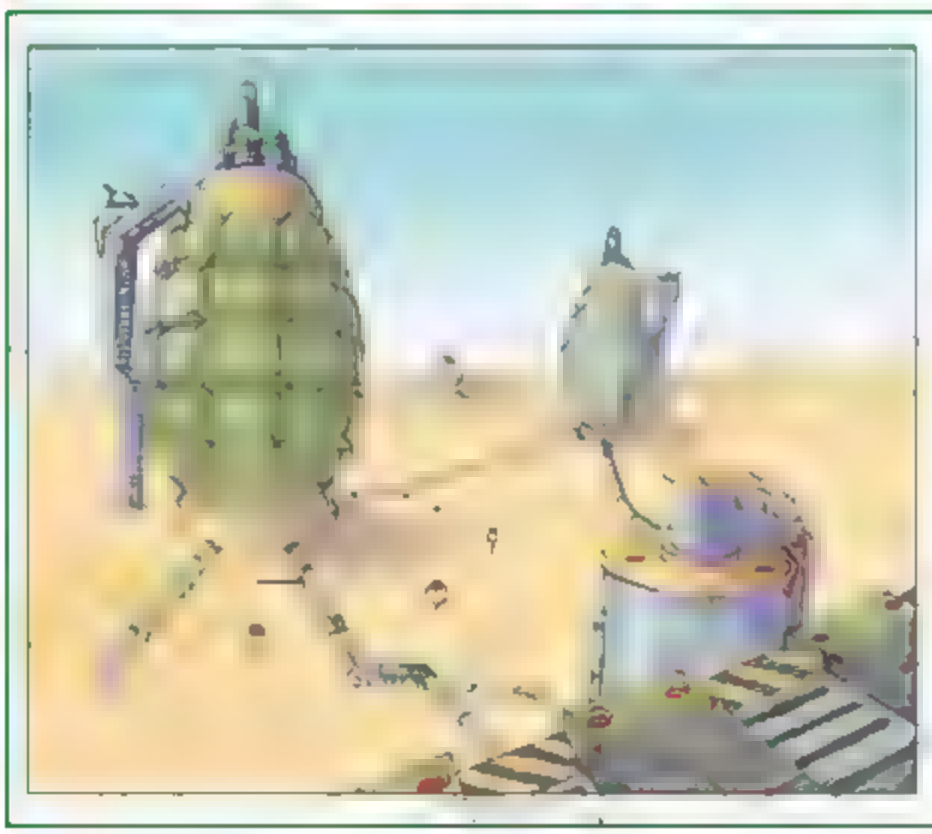
『10』サプライズ要素のひとつ「フォルテ」。ショットの撃ち分けにオート連射と、破格の性能だ

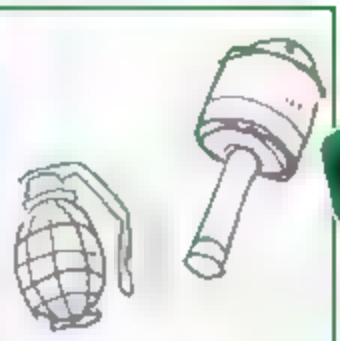


バッティング練習用ロボ「ストライクマン」。奇想天外なデザインもまた、ロックマンキャラの魅力

Text:
GERTACK!
(フリーライター)

コマンドマン 地雷原ステージ







コマンドマン
特殊武器
弱点武器：ホイールカッター



地雷原ST

セーフ
・ミサイル
・コンテナ
・手榴弾
} のシルエット
(スタンダードな形や
ポテトマッシャー型、など)
・砂漠
・機械
・金網

普段は爆弾を遠隔操作して地雷と一緒に爆破させて除去する作業をしていた地雷除去ロボットのコマンドマン。地雷原ステージに中ボスは登場しないが、地雷地帯や砂嵐地帯に加え、穴への落下やトゲに当たる即死ポイントが多いので難度の高いステージだ。

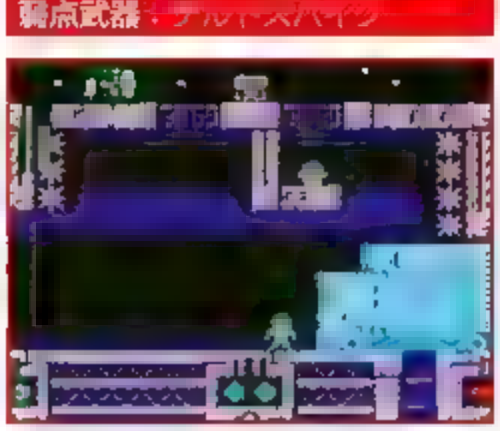
砂漠地帯で立ち止まると蟻地獄のようにどんどん砂に飲まれてしまいアウトになるが、地雷を破壊すると砂の中から敵が攻撃してくる地点では、フォルテ以外のプレイヤーは砂の間をバスター貫通するので埋もれながら攻撃すると対処しやすい。

途中で砂嵐が起こる地点では、砂嵐に飲まれるとプレイヤーの足が取られてしまうので、立ち止まって壁をうまく利用して砂嵐が去るのを待つとよいだろう。突然、穴から飛び出す敵にぶつかって穴に落下しやすい地点でもあるので、敵を確実に倒してから慎重に進むようにしよう。

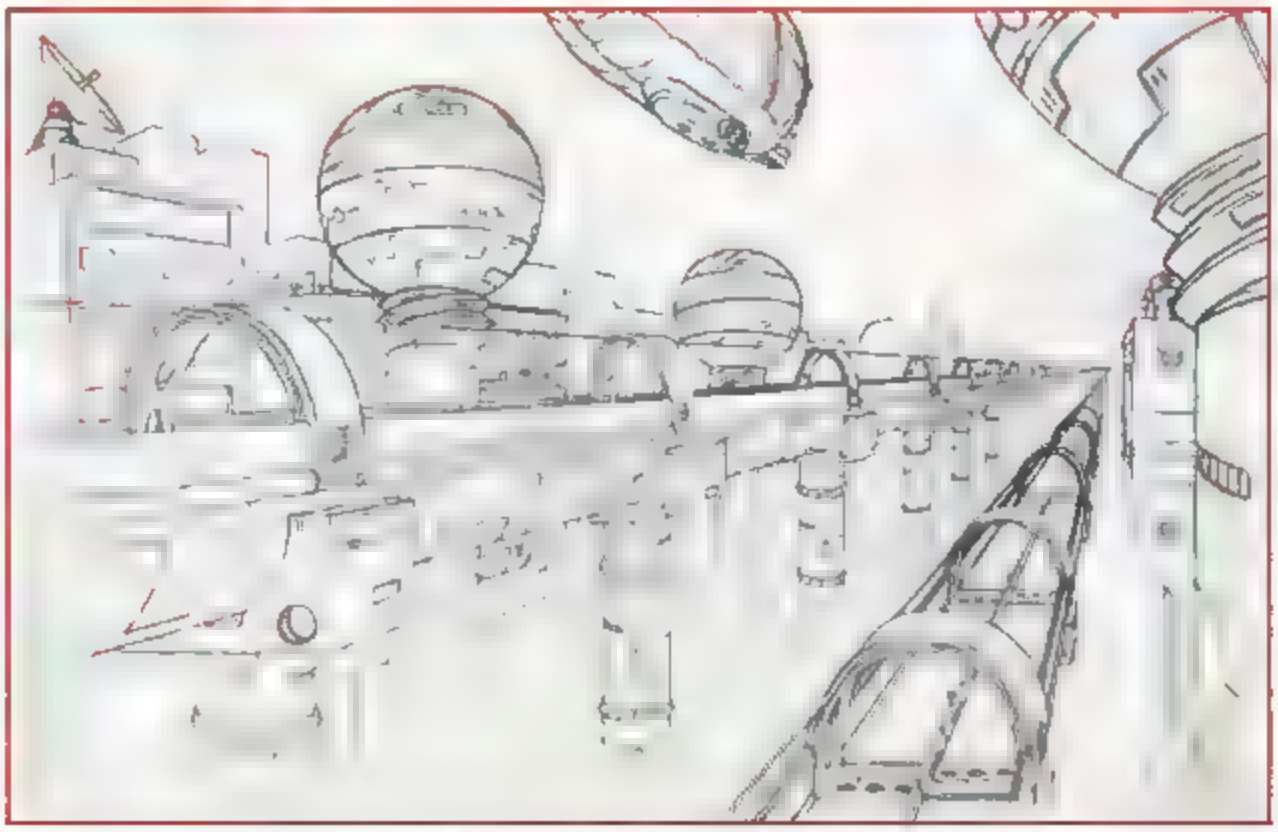
ボスのコマンドマンは、着弾すると爆風が地形に沿って広がる強力なコマンドボムで攻撃。弱点武器のホイールカッターはコマンドボムを消すこともできるので、攻撃を恐れずにコマンドマンにヒットさせよう。



ニトロマン
特殊武器
弱点武器：チルドスパイク



ニトロマン 高速道路ステージ



天才的なライディングテクニックの持ち主で、映画やテレビで活躍していたスタントロボットのニトロマン。星空と夜景をバックにした高速道路ステージでは、トラックなどのクルマ型ロボットが突進してくる。

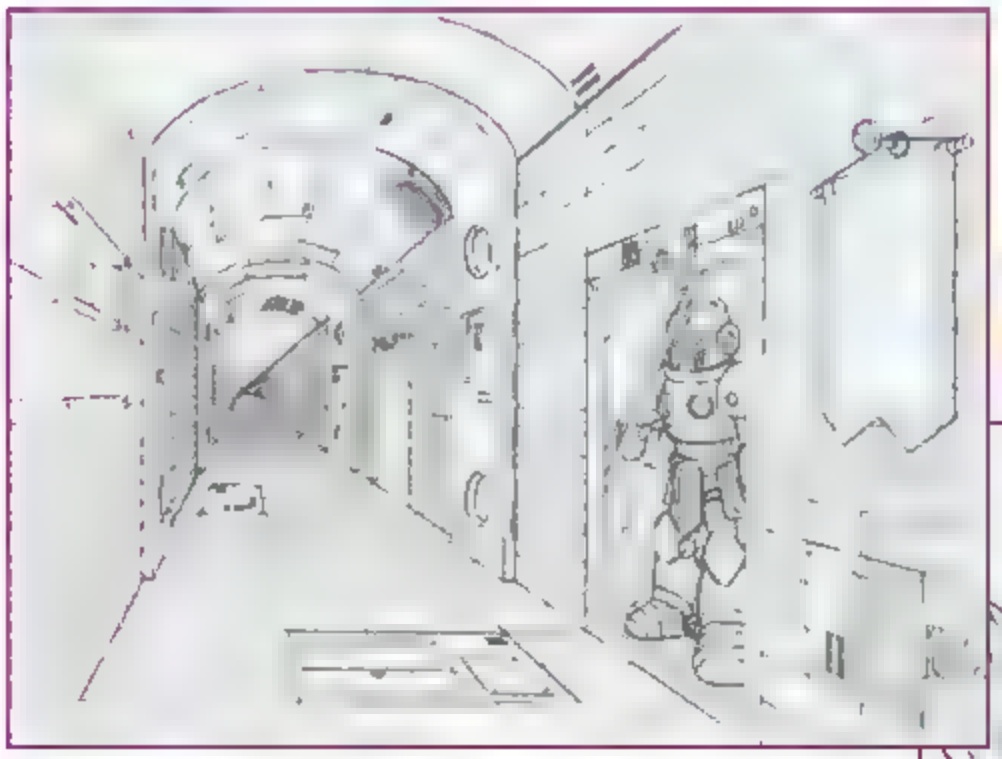
クルマ型ロボットにぶつかるとダメージが大きいので、ジャンプして飛び乗るか特殊武器のチルドスパイクで凍らせて進むのが有効。慣れるまでタイミングが少し難しいが、クラクションの音が鳴ったら対処しよう。

また、画面上部に天井裏のような足場の進路があり、ラッシュコイルなどを使って登ればクルマ型ロボットを気にせず進める。途中にある信号機のようなスイッチを撃って赤色にすれば、クルマ型ロボットの突進を一時的に止めることもできるぞ。

後半の下りポイントでは、左右の壁側にアイテムが配置されているのでカウントボムを足場にしながら爆風に気をつけてアイテムを取ろう。

ボスのニトロマンはバイクに変形して猛突進したり、2つのホイールカッターを投げて攻撃してくる。弱点武器のチルドスパイクをニトロマンに直接当てず地面に仕掛けよう。

ブレイドマン 古城ステージ







ブレイドマン（※開発時イラスト）
特殊武器：トリプルブレイド　弱点武器：コマンドボム



頭と両腕が刀剣のブレイドマンは世界遺産の古城のガイドロボット。古城ステージに登場するザコ敵はオノ型ロボットやクモ型ロボットのジャンプ攻撃が厄介だ。階段状の地形では、追い詰められて連続ダメージが当たらないように注意しよう。

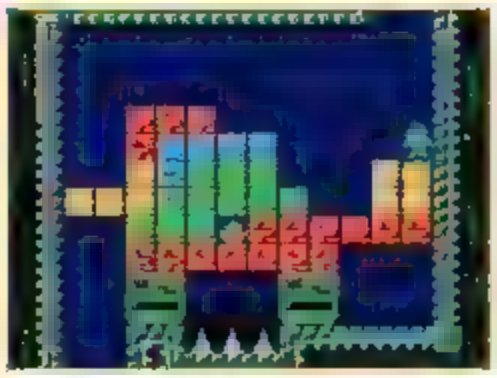
城内に入るとトゲ状の床が多く、シーソー型のステップをこいで進む地帯ではザコ敵の空中攻撃に当たってしまうとトゲに落ちてしまいやすいが、焦らずにダメージ中の無敵時間内に足場へと戻ればセーフだ。後半では天井にもトゲが付いているので、ジャンプの強弱をうまく調整して進まないと当たってしまうぞ。

3つの顔を持つ砦型の中ボス「トリオデトリデ」では、左右の砲台の爆弾攻撃に気をつけて、中央の門から出る物体を足場にしてジャンプすれば弱点の目を狙えるぞ。中央の目を先に破壊すれば足場が出やすくなるが、激突には気をつけよう。

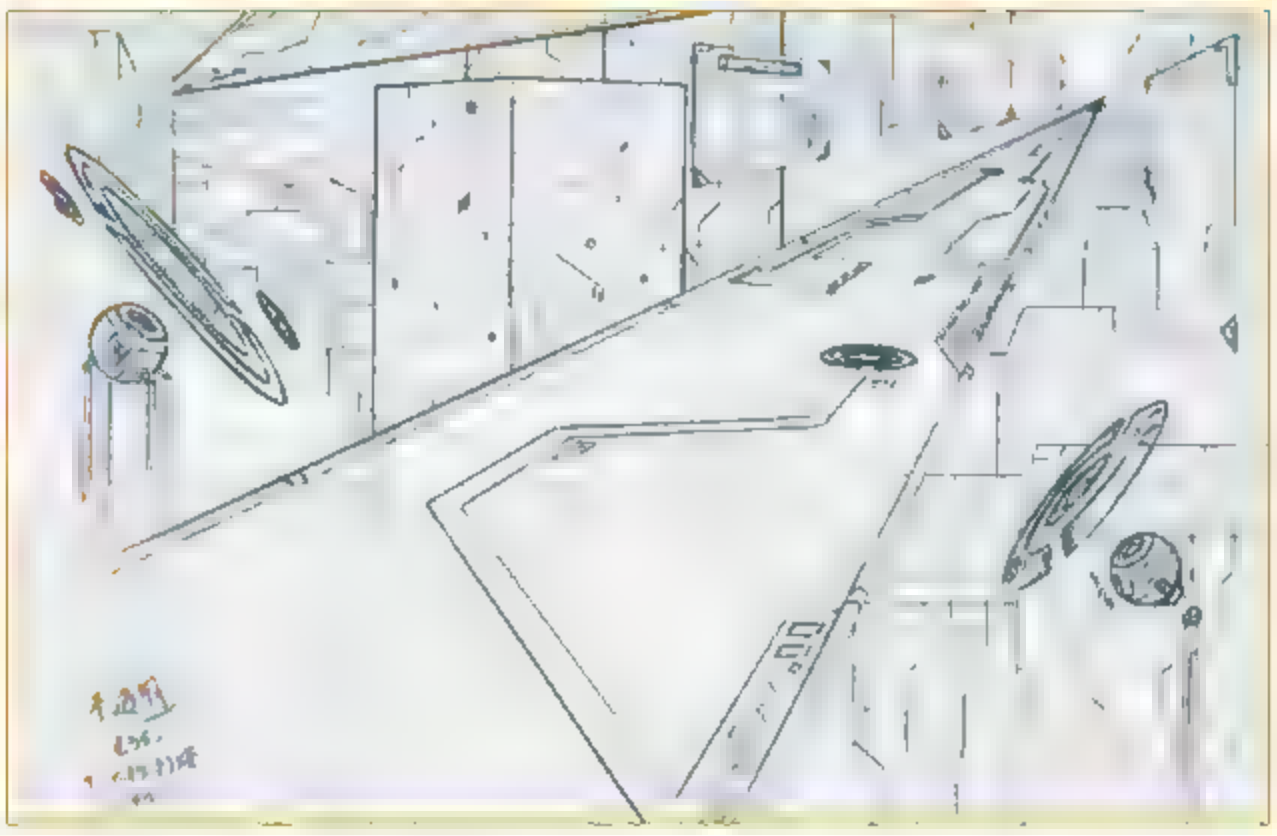
ボスのブレイドマンは壁や天井に張りついてトリプルブレイドを放って攻撃し、バスター攻撃での長丁場は厳しいので、弱点武器のコマンドボムで爆風攻撃を与えると良いぞ。



シープマン（※開発時イラスト）



シープマン 基板工場ステージ

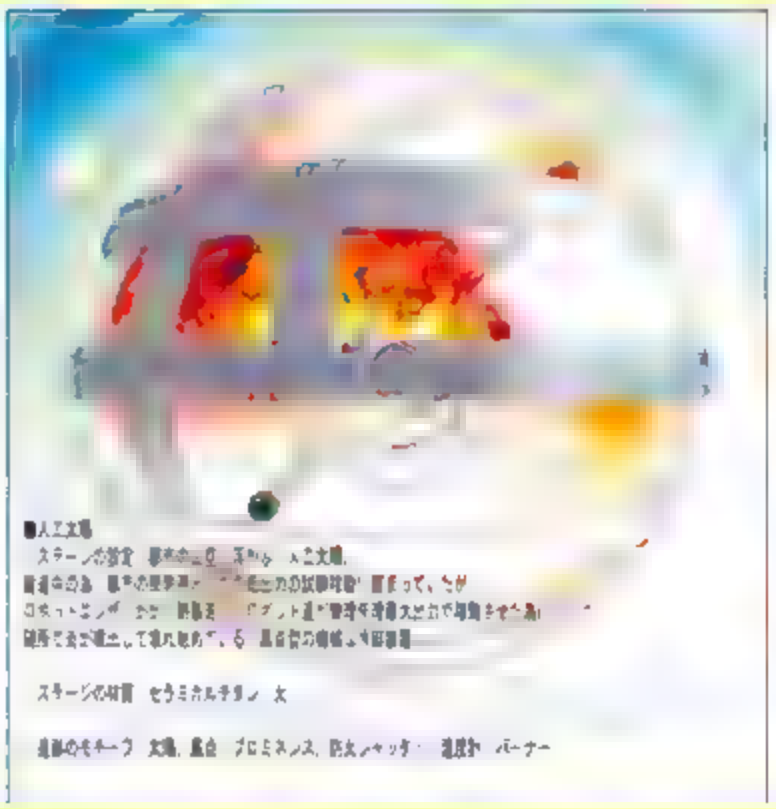


元は牧場で羊を管理するロボットだったが、体の羊毛が静電気を蓄えることに気づいて、基板工場の静電気耐性試験課に転職したシープマン。電子回路基板のプリント配線のような模様が外壁でチカチカ点滅している基板工場ステージでは、プレイヤーが乗ると同じ色が消えるブロックや一定時間で消えたり現れたりするブロック、ベルトコンベアの上を走ると開くレバーなど、足場になる仕掛けが道中に設置されているぞ。

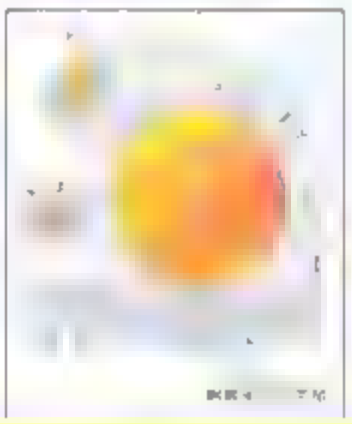
巨大な電球と8本の配線でできたタコのような中ボス「オクトパチパチ」は、ベルトコンベアの上を走って電球の顔に通電することで目を覚まし、ザコ敵の攻撃が始まるとともに足場となるブロックが出現する。

ザコ敵の嫌な攻撃や足場の厳しい地帯などステージ道中に致命的な難所がなく、比較的難易度が易しいので、序盤の選択にオススメなステージだ。ボスのシープマンは、4つの雷雲に分裂して静電気を放つサンダーウール攻撃のパターンさえ見切れば、バスター連射だけで倒すことも可能。弱点武器のレバウンドストライカーがあれば容易に倒せるぞ。

ソーラーマン　人工太陽ステージ

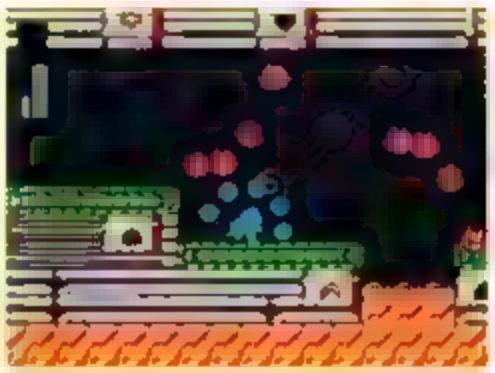








ソーラーマン（※開発時イラスト）
特殊武器：ソ　ラーブレイズ
弱点武器：ウォーターシールド



超高温の疑似太陽を作り出すことができ、人工太陽の研究施設で働いていたロボットのソーラーマン。都市の上空に浮かぶ人工太陽ステージは、序盤などのハシ　を登る地帯で落下しても登り直しになるだけで、ベルトコンベアの動く向きにさえ気をつけて足場にしていれば難しくない。

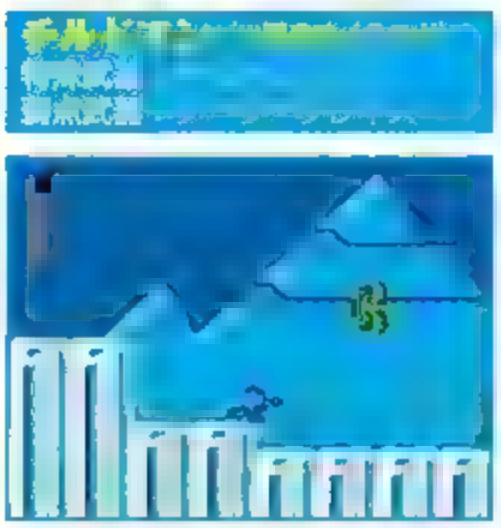
溶岩が流れる火の海の地帯は落ちると即死してしまうので、吹き出る炎のザコ敵とベルトコンベアの組み合わせに注意。ウォ　ター　シー　ルドがあれば炎のザコ敵に有効だが、ベルトコンベアで火の海に落ちそうな場所はあえて敵にぶつかって無敵時間を作り、火の海を足場にして進むのも慣れないうちには有効な手段だ。

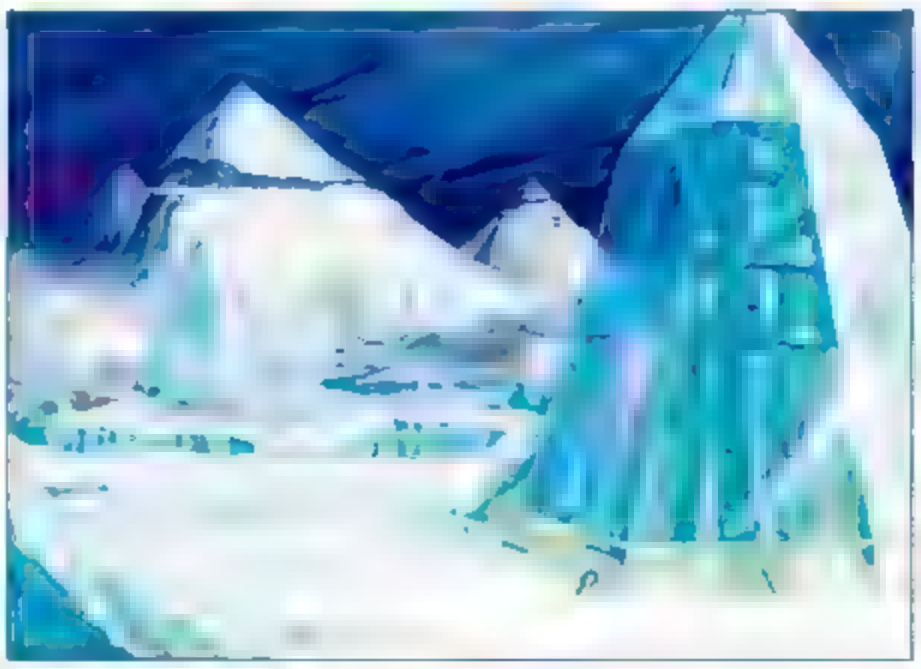
鳥型ロボット２体の中ボス「スザック＆フェニック」は、片方が上空から３つに分裂する炎を放ち、地面にしばらく着火。下にいるほうを狙って撃ち、真横に突進してきたらジャンプかスライディングで避けよう。

ボスのソ　ラ　マンは、頭上の疑似太陽にバスタ　攻撃すると吸収してしまうので本体を狙って撃つか、弱点武器のウォータ　シールドを張って体当たりするように向かおう。



チルドマン　雪山ステージ





地球温暖化により氷河が溶け出すのを北極圏で食い止めていた自然観測ロボットのチルドマン。雪山ステージは見た目のとおり氷地帯で足元が滑るので穴のある場所は特に注意が必要。氷地帯でジャンプして着地するときに左右キーを押さなければ滑らないので覚えておくとよいだろう。

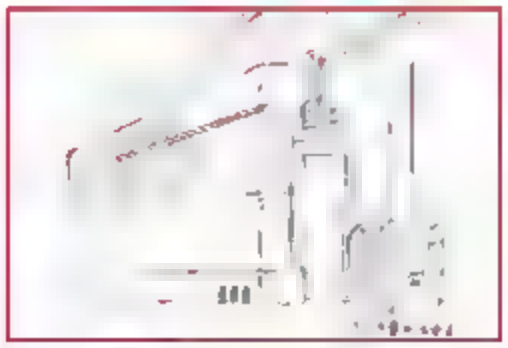
道中にある氷のブロックはプレイヤーやザコ敵が１度上に乗ったりバスター　を１発当てるとヒビが入り、２度目で割れてなくなるので足場になっている地帯では慎重に進もう。

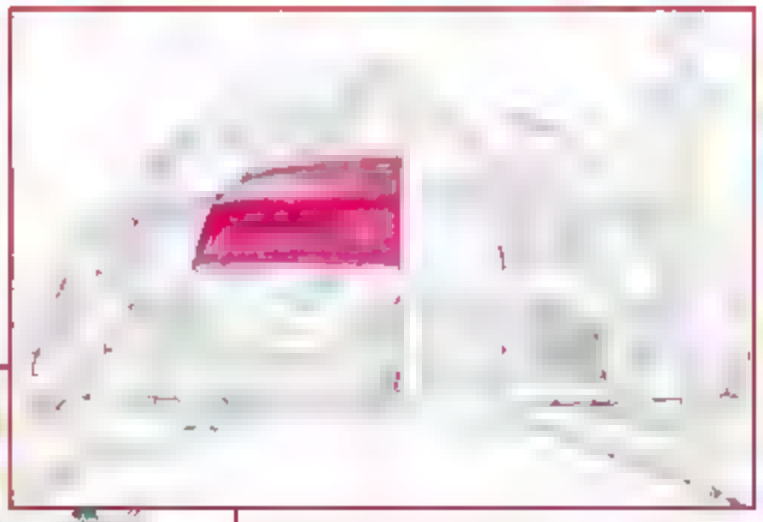
中盤の上へと登る地帯では、左右や上下に往復移動する監視ロボットのザコ敵「Ｒスージー」が多く配置されており、バスター攻撃への耐久力も高いので、画面内の氷ブロックをすべて壊さずに進路をうまく作ってジャンプして避けながら進むか、トリプルブレイドなどの特殊武器でス　ージーを破壊しながら進むと効率が良いぞ。

背景が吹雪の夜になる終盤の氷地帯では、穴に落下してどうしても先に進めないと思ったらラ　シュジェットなどを使って進むのも手段だ。

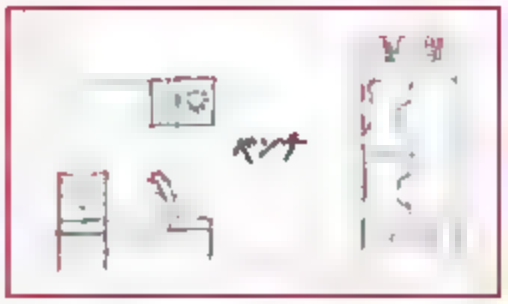
ボスのチルドマンは弱点武器のソーラーブレイズをうまく当てよう。

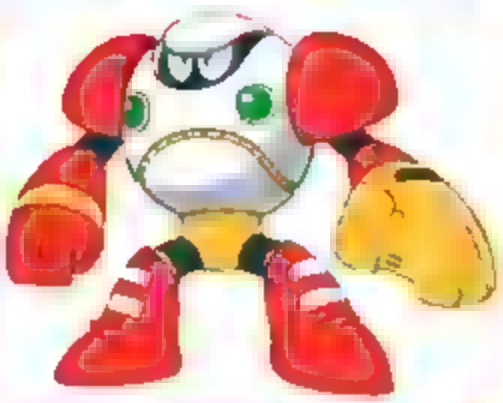
ストライクマン　スタジアムステージ



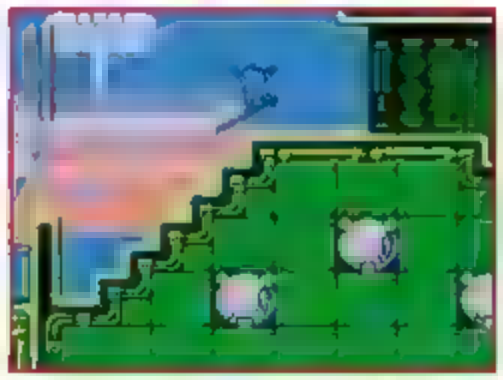








ストライクマン（※開発時イラスト）
特殊武器：
弱点武器：トリプルブレイド



あらゆる球種を投げることができるバッティング練習ロボットのストライクマン。スタジアムステージでは、野球やサッカーなど球技に関した敵ロボットや仕掛けが登場する。

スタジアムステージの序盤では、野球ボールを投げて攻撃してくるピッチャー型ロボットやロッカーのドアが開いて弾を放つザコ敵などが登場。地面を左右に往復移動するザコ敵は近寄ると急加速し、バスターを当てたりぶつかったりすると、左右に弾を4発吐くので注意が必要だ。

サッカーのゴールポストのような中ボス「ゴーリキーパー」は、拳で地面をたたきつけると地震が起こってプレイヤーは硬直してしまうので、たたきつける直前に拳の上に飛び乗り、弱点の頭部を目がけて攻撃するとよい。後半にもう一度ゴーリキーパー戦があり、今度は壁や天井に電流が流れているので押し出されないように注意。

道中のサッカーボール型の仕掛けは、バスターを1発当てると上昇するので足場や進路の確保に使おう。

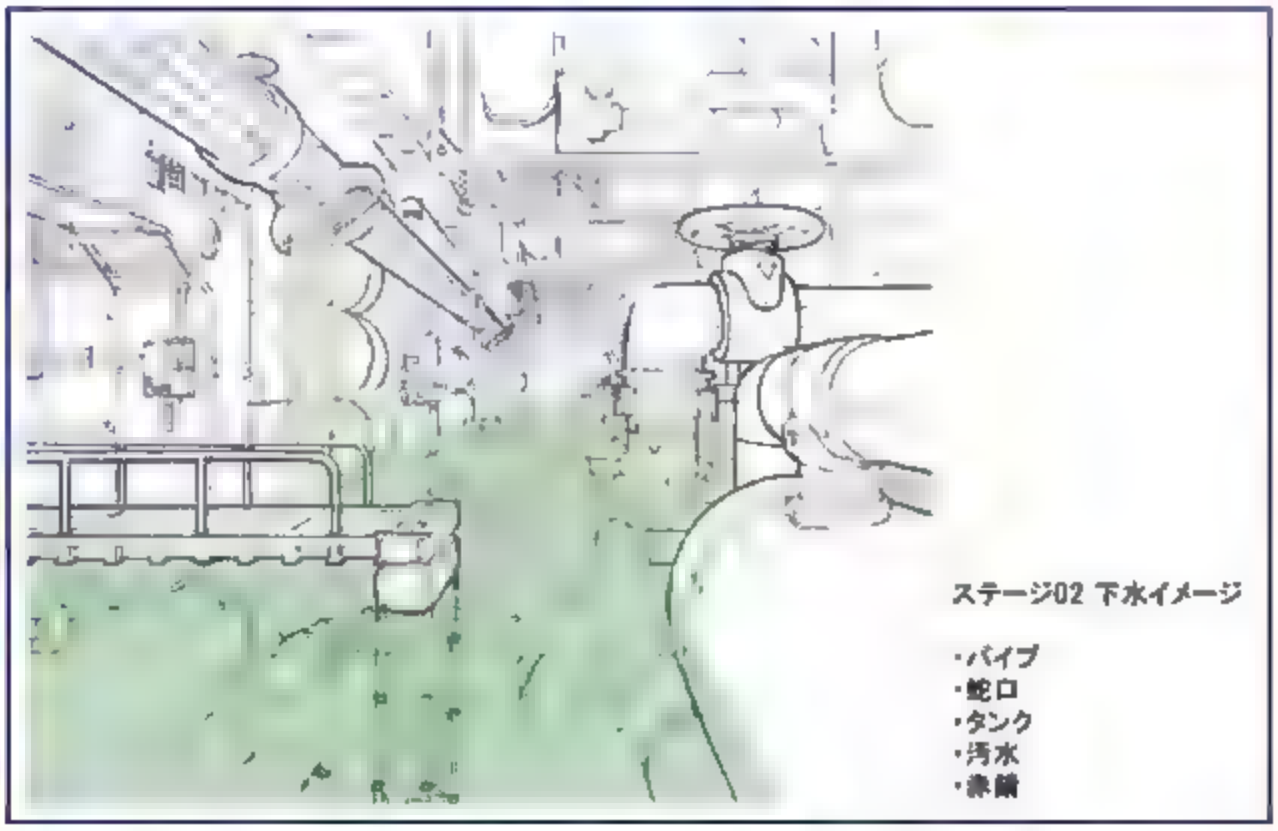
ボスのストライクマンは、弱点武器のトリプルブレイドさえあれば、数発当てるだけで楽勝で倒せるぞ。



ポンプマン（※開発時イラスト）
特殊武器：ウォーターシールド
弱点武器：サンダーウール



ポンプマン　下水ステージ



下水処理施設の浄水管理ロボットのポンプマン。下水ステージでは、水流のある場所でジャンプが制限されたり、水中に入ると大きくジャンプできたりするのでジャンプ力の調節に注意して進もう。水流で穴に落下して先に進めないと思ったらラッシュジェットなどを使うとよいぞ。

下水ステージのメットールが撃つ紫色の弾は、当たると足元が滑るようになるので狭い足場で厄介。メットールに背を向ければ顔を出すのでバスター攻撃で早めに対処しよう。

前半の水流地帯を抜けた地点で、ジャンプして右方向に進まずに穴に落ちることで別のルートへ進むことが可能。右ルートは穴の多い水流地帯で難度が高く、下ルートはそんなに難しくない水中のトゲ地帯なので初心者には下ルートがオススメだ。

一定時間で噴き出す大きな泡に捕まって中に閉じ込められると浮上するので、天井にトゲがある場所では注意。バスター連射で脱出しよう。

ボスのポンプマンは、ウォーターシールドを張られるとバスター攻撃を当てづらいので、弱点武器のサンダーウールで落雷を浴びせよう。

ロックマンワールド

■ロックマンワールド／ゲームボーイ（1991/07）
■ロックマンワールド2／ゲームボーイ（1991/12）
■ロックマンワールド3／ゲームボーイ（1992/12）
■ロックマンワールド4／ゲームボーイ（1993/10）
■ロックマンワールド5　ゲームボーイ（1994/07）



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

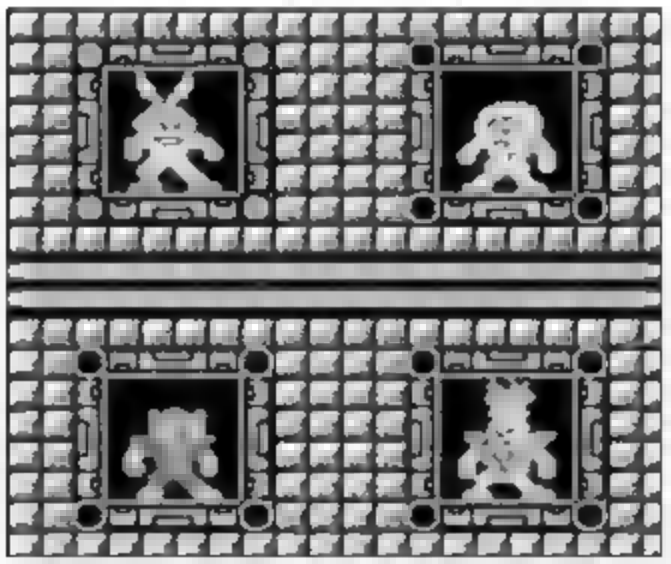
Text=VHS（フリーライター）

『ロックマンワールド』シリーズはいわば「よりぬきロックマン」。「W1」ではファミコン版『1』と『2』を、『W2』では『2』と『3』を……と、2作品からボスを4体ずつ計8体抽出し、オリジナルのワイリーステージを加えた〝ニコイチ〟『ロックマン』。難度控えめなシリーズではあったが、それはあくまで『ロックマン』。難度初代『W1』だけはケタ外れに難しく、当時ファミコン版をクリアできた僕もその難度に愕然としたものだった。

私事で恐縮だが『W1』は僕が初めて買ってもらった『ロックマン』だった。ファミコン版は遊んでいたけれど、自分にとっては『ロックマン』＝友達の家でワイワイ遊ぶゲームだった。それはそれで面白かったけど、本当はちょっぴり寂しかった。だって、それは僕だけのロックマンじゃなかったから。そんな91年の夏休み、ゲームボーイソフトとしてロックマンが初めて僕の家にやってきた。が、そいつはファミコン版以上のじゃじゃ馬だったのだ！　とにかく難しい！　画面が狭く、どんな敵とも接近戦。特に至近距離から繰り出されるスナイパージョーの早撃ちは恐怖のひと言だった。ファミコン版でおなじみだったE缶もなく、お助けキャラもいないのでトラップは全部ガチンコ勝負。そんなこんなでひぃひぃボスにたどり着いたらボスがこれまた強いの何の！　ファミコン版ではロックバスター連射のゴリ押しで倒せたカットマンやファイヤーマンはバッチリ強化されていて全然倒せなくなっていた。エレキマンとアイスマンの強さも相変わらず。もしこれがファミコンだったら、友達のアドバイスをもらえたかもしれない。でもゲームボーイは他人から画面が見えない。同じ画面を見ながらあーだこーだ言うことができないのだ。自分の力だけで戦わなくちゃならなかった。でも、決してイヤじゃなかった。だってそれは「僕だけの」ロックマンだったから。

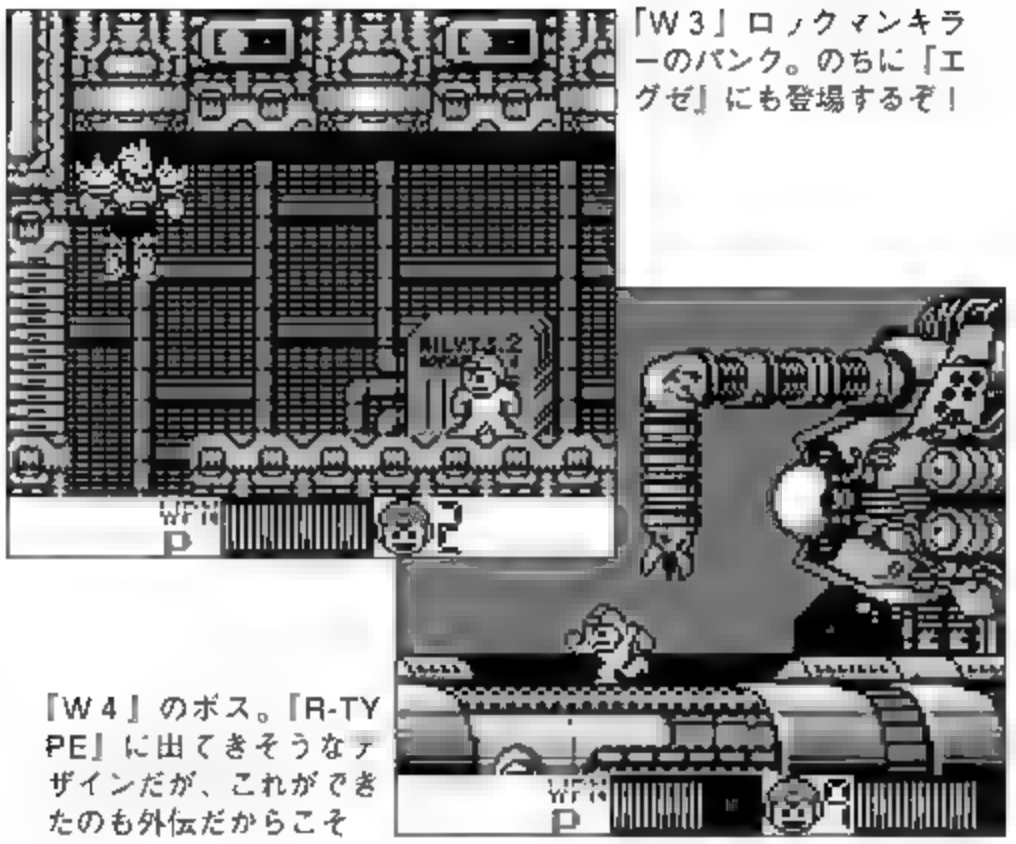
単三電池を何本使っただろう、長い長い苦闘の末、いつしか僕はファイヤーマンを倒し、そこを足がかりについにワイリーを懲らしめることができた。自分の力だけでここまでできた。僕はほんのちょっぴり大人になった気がした。いつでもどこでも遊べた、初めての僕だけの『ロックマン』。あの頃のゲームボーイは大きすぎて、僕のポケットには入らなかったけれど。

『W1』から半年もせず、クリスマスの頃に『W2』が登場した。



『W1』は、本家『1』から4人のボスが登場
強いボスばっかり出てるような!?

（本文中略称表記）
「W1」　ロックマンワールド　「W2」　ロックマンワールド2　「W3」　ロックマンワールド3　「W4」　ロックマンワールド4　「W5」　ロックマンワールド5



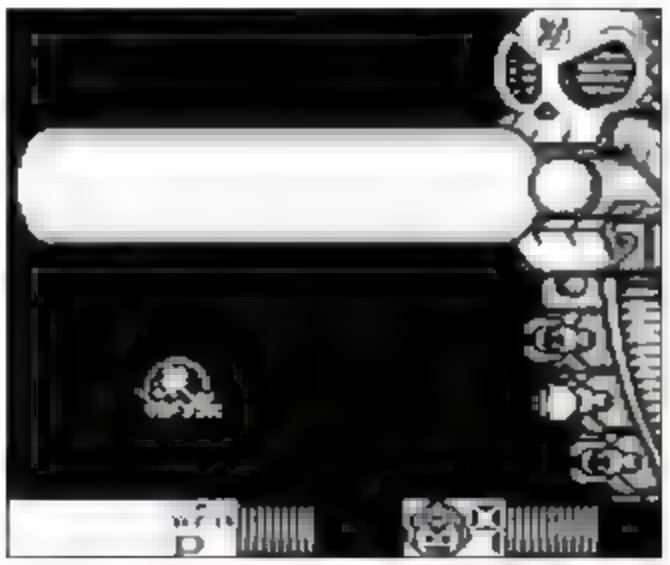
「W3」ロックマンキラーのバンク。のちに『エグゼ』にも登場するぞ！

『W4』のボス。『R-TYPE』に出てきそうなデザインだが、これができたのも外伝だからこそ

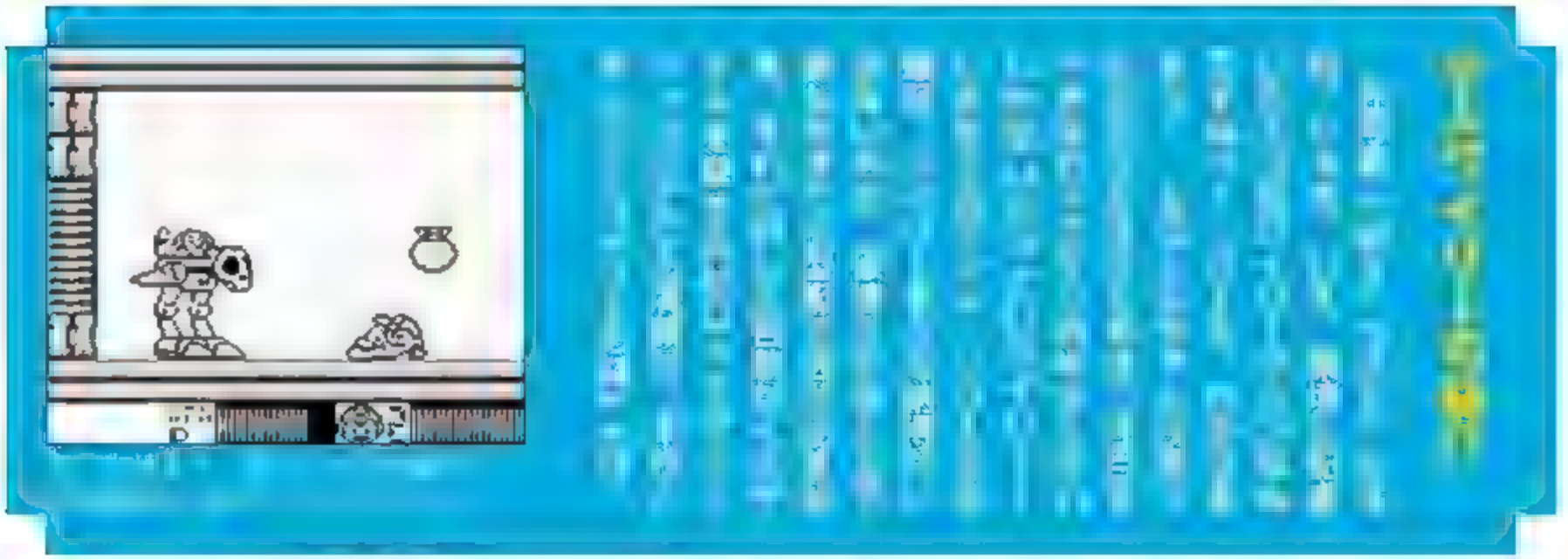
えらく簡単だったが、何よりロックマンの操作に妙な違和感があったことをよく覚えている。下コラムのこともあり、いい印象はなかった。それから1年後『W3』が登場した。違和感は消え、大幅に増えたステージに夢中になった。そして翌年、ファミコン版『6』と同時期に『W4』が登場。『ロックマンワールド』は本家シリーズに追いついたのだった。



『W4』で本家に追いつき、しばらくは出ないのかな？　と思いつつ友人から借りた『ロックマンX』を遊んでいた頃、『W5』は意外な形で僕の前に現れた。「今度は完全新作！」その情報を耳にした時は「なんで？」と思ったが「TVのドラゴンボールも漫画に追いついたらオリジナルやるだろ」という友人の言葉に納得。かくして『W5』が登場した。バスターはロケットパンチ（！）、敵もワイリーではなく宇宙侵略者（実は……？）、さらにシューティング面も導入するなど『W5』は意欲的な内容だった。そしてこれがムチャクチャ面白かった！　ロケットパンチは、戻り時にも攻撃判定があるおかげでバスターとは違った面白さを発揮していたし、シューティング面も違和感がなかった。特にラスボスの豊富な攻撃の数々には驚かされたものだ。極太レーザー、床崩し、レインフラッシュ（腰フリなし）、バブルリードetc……この攻撃の多さはシリーズ中最多ではないだろうか？　こんなすごいボスとゲームボーイで戦えるなんて！　当時は驚き興奮したものだが、今回遊び直してもやはり驚いてしまった。『ロックマンワールド』シリーズは『W5』というオリジナル傑作で有終の美を飾ったのだった。



『W5』にはこんなシューティング面も。本家『8』を先取りした意欲作！



ロックマン メガワールド

■ロックマンメガワールド／メガドライブ（1994/10）



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

■=VHS（フリーライター）

メガドライバーは思っていた。「カプコンはメガドラに冷たい」カプコンの業務用の移植はたくさん出た。どれもすごく良くできた移植だったけど、でもそれらはみんなセガ製。ようやく『ストリートファイターⅡダッシュプラス』で参入、これからはカプコンからどんどん新作がっ！　出なかった。やっぱりカプコンくんはメガドラちゃんが嫌いなの？　こんなに、こんなにいい子なのにっ！　悶々としていたその時『ロックマンメガワールド』が降臨した。国内唯一のメガドラ・ロックマンにしてメガドラ唯一のカプコンオリジナルタイトル。『ストⅡ』や『ミッキーマウス』は某スーパーなハードでも遊べるが『ロックマンメガワールド』が遊べるのはメガドラだけ！

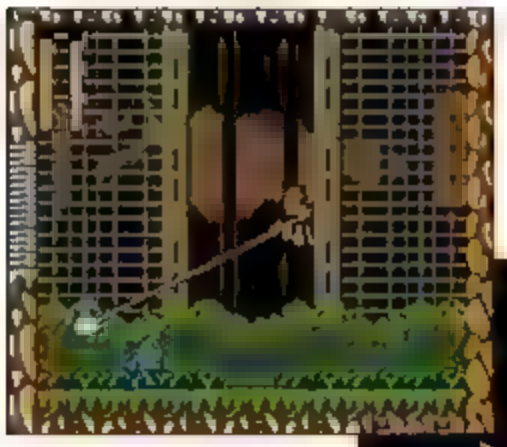
ゲームボーイ『ロックマンワールド』をファミコン版2作品の再編集廉価ＤＶＤとするなら『ロックマンメガワールド』は豪華特典付きのＤＶＤ-ＢＯＸ。ファミコン版『1』『2』『3』を全部移植し、さらに西遊記をモチーフにした新規ステージ3面＋新規ワイリーステージ4面を収録。しかも新規ステージでは『1』『2』『3』の特殊武器・移動アイテムをすべて好きに使える贅沢仕様！　見どころはそれだけではない。

まずは〝ビジュアルショック！〟グラフィックは全面的に描き直され、クイックマン面などの基地っぽい場面はよりメカメカしくなり、アイスマン面などのパステルカラーが映える場面はメガドラ特有のにじみまくる発色と相まって、実によくなじむ（にじむ）！

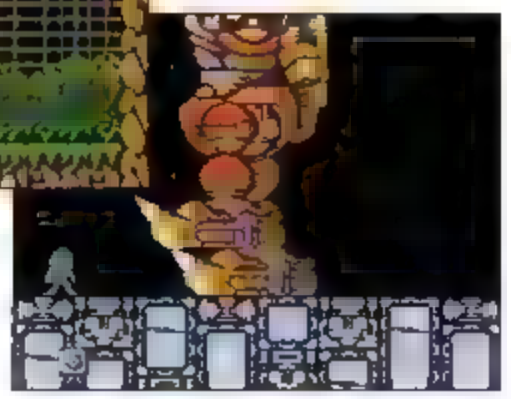
お次は〝スピードショック！〟オリジナル大型ボスは多関節でウネウネと動き回り、メガドラらしさ全開！　実はロックマンの動きが若干もっさりしていて気になるのだが、これはメイン購買層の欧米人に合わせ、意図的にもっさりさせたために生じたスピードショック！　と解釈したい（言い過ぎ）。

最後に〝サウンドショック！〟ＦＭ音源の厚みのある音色と、軽快なロックマンメロディが融合、メガな音を奏でまくる！

と、本作は良くも悪くもメガドラらしさ全開の『ロックマン』なのだが、発売がメガドラ末期だったせいか出回りが極端に悪く、90年代後期にはプレミアソフトの仲間入り。バーチャルコンソールでの配信が待たれるところだ。一日も早く配信されるように大阪と京都と羽田に向かってお祈りしよう。



西遊記ボスのひとり、バスターロッド・G。孫悟空（ソンソン？）をモデルにした中国拳法ロボット



デカ過ぎて足しか見えない大型ボス。メガドラらしく多関節でウネウネ動きまくるぞ

かわいいからって、甘く見ないでね！

ロックマン ロックマン

■ロックマンロックマン／プレイステーション・ポータブル（2006/03）



CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Text=ジストリアス（フリーライター）

初代へのリスペクト

本作は初代『ロックマン』のリメイク作。発売当初は大胆なイメチェン、もとい頭でっかちのかわいいロックマンに驚いたユーザーも多かった様子。しかし外見だけで判断するのは早過ぎる。まずは偏見を捨ててプレイしてみてほしい。

筆者の第一印象はズバリ「ああ『ロックマン』だ！」。操作レスポンスの良さに、無制限の飛び道具を与えられながら、ひと筋縄ではいかない敵キャラたち。シビアなジャンプ力で障害物を切り抜けて行くアスレチック感覚。シリーズが持つアクションの手軽さ、手ごわさ、達成感、本作にはすべてが内包されている。同時収録された初代『ロックマン』と遊び比べれば、本作がいかに原作に忠実で、そしてより洗練された作品なのかを実感できるだろう。

ここまでなら「親切なリメイク」だが、本作には贅沢な新要素がある。まず特定条件を満たしてボスキャラを仲間にすれば、特殊武器だけで攻略する制限プレイへ。特に新規ボスのオイルマンは、シリーズで言えばサポート武器のみと言える非力さがたまらない。

そしてステージを自作する「コンストラクション」。ブロックやアイテム、敵キャラ配置はもちろん、プレイヤーのライフや使える武器まで事細かくセットアップ。ネット配信で全世界から寄せられたステージもあり、作るも遊ぶも無限大（2012年10月現在）。

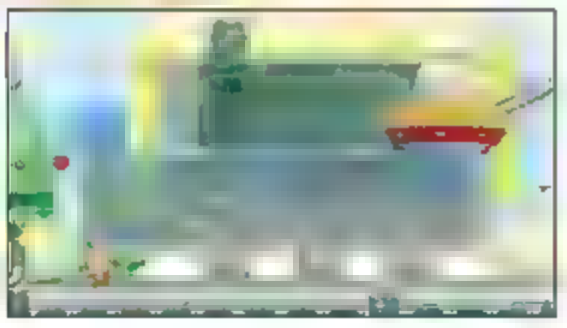
定番のアクションに、豊富なオマケとエディットモード。完全無欠の本作ではあるが、惜しむらくは発売当時のハード情勢だ。本作の発売は06年3月。翌年2月には『モンスターハンターポータブル2nd』のブレイクが、そして9月には本体が軽量化したPSP-2000シリーズが発売されている。本格的なPSPブーム到来の前に、残念ながらセールスは振るわなかったという。

後にカプコンから発売されたロックマン公式画集「R20」では、当時『ロックマン』シリーズの総括プロデューサーであった稲船敬二氏が「自分の中では『2』『3』と続いていくはずだった」とコメントしており、続編の可能性も示唆していた。

そんな悲運の名作も、今ではベスト版が発売され、ダウンロード販売も始まった。今から遊ぶのは手遅れじゃない。あなたが『ロックマン』を、アクションゲームを好きならば、本作はきっと期待に応えてくれるはず。



外見に戸惑うが、プレイ感覚に支障なし。判定改善、ステージ再構築などチューンアップの形跡も



条件を満たすことでボスキャラが操作可能に。武器制限と特殊能力で、普段とは違う感覚で遊べる

移植・復刻

PSP『イレギュラーハンターX／ロックマンロックマン バリューパック』収録・2990円（税込）
PSP PlayStation®Store『ロックマンロックマン』配信中・1500円（税込）
PSP『ロックマンロックマン Best Price』・2090円（税込）

【ロックマン】

アイスマンステージ 終わらない冬山登山



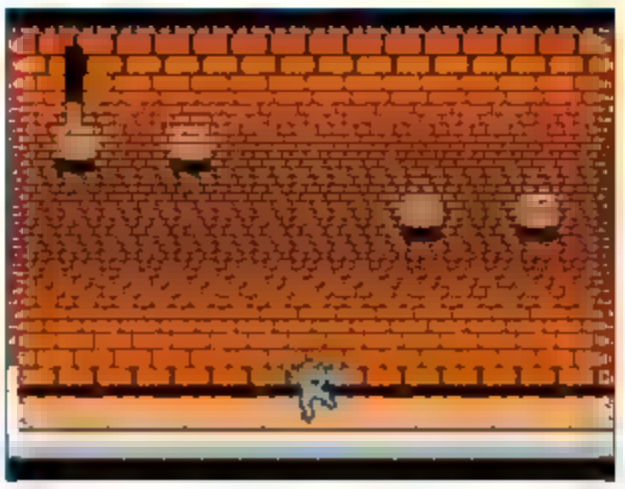
フットホールダーの上を飛び移りながら進むのだが、動きがランダムで渡る機会がいつまで待っても巡ってこない。やっと近づいたと思いきや、これまたランダムに発射される弾を横っ腹に受けてドボン。さらにはペペとの波状攻撃も繰り出してきて、避ける場所もないままダメージを受けつつ点滅中に強引に飛び乗ったらきれいに体がすり抜けた。

【焦らさレベル】
★★★

(関戸)

【ロックマン2】

ヒートマンステージ 魔の溶岩地帯



ステージに長〜く横たわる溶岩地帯。ブロックの出現順が複雑なうえ、数画面分に及ぶため「立ち止まってパターンを観察する」ことができない緊張感に震えるハートは燃え尽きるほどヒート！　ってか燃え尽きた。エアーマンを先に倒してアイテム2号があればスルーできるが、その前にウッドマンを倒すためアトミックファイヤーが必要……どうしたらいいんだ！　(VHS)

【燃え尽えレヘル】
★★★★

『ロックマン』の思い出のひとつがステージ難所。猛攻に負け、針山に刺さり、奈落に落ち、次々とロックマンが散っていく。彼とともに涙を流したあの場所を、僕らは決して忘れはしないだろう……っていうか忘れさせてよこのトラウマ。そんなポイント大紹介。

【ロックマン2】

クイックマンステージ 焦り天国スピード地獄



何画面も何画面も縦穴をどんどこ落ちながら、左右から迫る一触即ミスのレーザーをかわしていく。「ロックマン！　きみはどこにおちたい？」手前の画面から落下先を調整して駆け抜け、また落ちる。今でも体が覚えてて、たいていノーミスでイケます。岩男の魂百まで！　でもクイックマンがこれまた強いんだ。タイムストッパーは1回こっきりだし（泣）。　(VHS)

【ダッシュレベル】
★★★★★



【ロックマンワールド1】

ワイリーステージ2 情け無用の針山地獄



最終面に横たわる針山地獄。下段ブロックに乗り、それが消える前に先読みジャンプ、空中で上段ブロックを足元に出現させる……そんなシビアな動作を何度もやらされる緊張感。頭上に上段ブロックが出現してしまったときなど目も当てられない。むなしく頭をぶつけ、針の抱擁を待つだけだ。もしラッシュがいたらこんな所……とガチっぷりを思い知らされる瞬間。　(VHS)

【先読みレヘル】
★★★★

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

【ロックマン3】

ジェミニマンステージ
トンボと魚雷と海



狭い足場から落ちないように、連続ジャンプで切り抜ける……『ロックマン』では珍しくないシチュエーションだが、ここの難易度はケタ違い。空中からトンボ型の飛行ザコがしきりに背中を狙い、水中からは間断なく魚雷攻撃の嵐が。「ラッシュマリン」で水中を安全に……と思いきや、道中は長く、エネルギー回収をミスれば即水没。まさに陸海空、逃げ道なし！

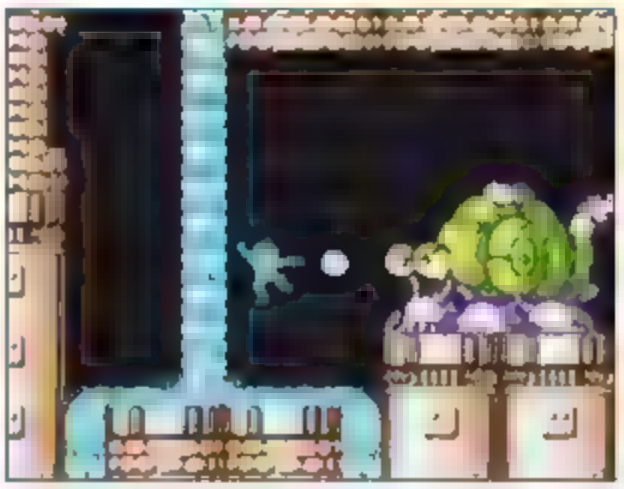
【溺れレベル】
★★★★★



（ジストリアス）

【ロックマン4】

トードマンステージ
死を呼ぶ流血の滝



トードマンといえば『4』最弱と評判のボスだが、実はこのステージの真のボスはコイツ。発生の早い目玉飛ばしと、範囲が広い爆弾攻撃による二択の揺さぶり、そしてステージ上部から流れ続ける滝。攻撃の回避ばかりに気を取られると、あっさり流されて落下……。回避行動としてスライディングに頼りたくなるプレイヤー心理を逆手に取った強敵。

【流されレベル】
★★★



（ジストリアス）

日本中が泣いた！ ～難所にまつわるエトセトラ～

【ロックマン5】

スターマンステージ
低重力ギリジャン地帯



宇宙を舞台としたステージとあって、ステージ内すべてにおいて重力が少なく、ジャンプがふんわりになる面白ステージなのだが、問題となるのが中盤のトゲトゲ地帯。距離感が絶妙で、いつもの調子で大ジャンプすると天井に刺さり、怯えて小ジャンプになっても、距離が足りずに墜落してしまう。全編通して低難易度で知られる作品だけに、シビアさが一層目立つ名所だ。

【ふんわりレベル】
★★★☆☆



（ジストリアス）

【ロックマン7】

ターボマンステージ
イライラタイヤ地帯



ステージ冒頭、上はタイヤが次々と流れてきて、立っていると押し戻され、ジャンプで当たれば、勢いよく跳ね返されてしまう。スライディングでくぐるも下には落とし穴。落ちた先には開幕で戦ったブルドーザーの強襲→来た道の登り直しが待っている。先に進むためのジャンプ調整はシビア。穴に落ちるか針にささるか繰り返すミスにイライラは募るばかり。（ジストリアス）

【イライラレベル】
★★★★★



©CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED.

ロックマン 使える武器イマイチ武器 BEST3

苦労して倒したボスの武器を手に入れても、中にはどうも期待外れなものも……とってもお世話になった武器から、ネタとして愛用された珍兵器まで、独断と偏見で3つずつチョイス！ Text=ジストリアス（フリーライター）

使える武器 BEST3

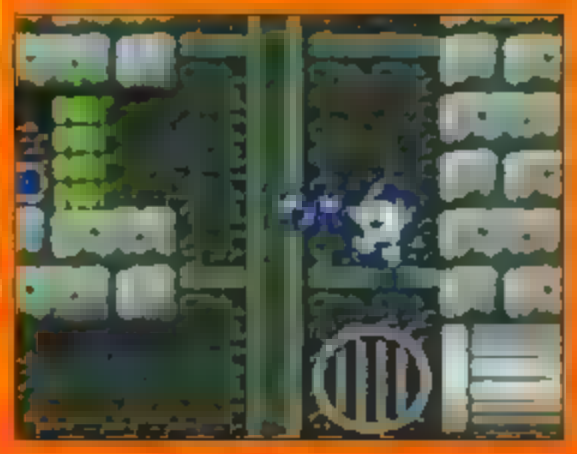
1 リトルアーム



2 トルネードホールド

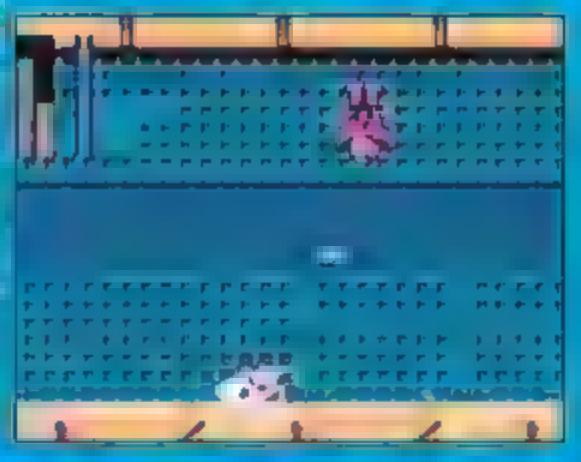


3 ハードナックル



イマイチ武器 BEST3

1 ロックチャージキック



2 ロックマンハイパーボム



3 ロックマン3 タップスピン



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

ボクと「ボンボン」



僕が小学生の頃、「ボンボン」に鉄腕アトム似の『ロックマン4』の漫画が連載された。作者はそれまで同誌で「ファミコン風雲児」「ロックンゲームボーイ」を連載し、熱い展開と適度な攻略情報で僕らファミコン戦士を夢中にさせてきた池原しげと先生！　しかも先生はすでに「ロックンゲームボーイ」で『ロックマンワールド』を漫画化済み！　というお墨付き。高まる期待で僕のハートはドットチェンジ！　でゲームインしてしまいそうだった。そんな状況で始まった池原ロックマンはそれまで先生の十八番であった「ファミコン戦士漫画」から「ファミコンキャラ漫画」に姿を変えたものの、独特の池原節は依然健在。先生の過去作と同様、攻略リプレイ漫画の体裁で「豆鉄砲だってたくさんあたればだんだんきいてくる！」「これがロックマンスピリッツだ！」など完全に「ファミコン戦士漫画」ノリで「これって『ロックンゲームボーイ』だっけ？」と錯覚してしまうほどだった。

池原ロックマンはそれだけではない。ロックマンが兵器工場を「いらないもの」として爆破する（！）やりすぎ感漂う「正義」の、独自路線がウケたのか、ゲームの漫画化とは別に池原ロックマンは完全オリジナルストーリー「甦るブルース」（分解された「イレギュラーハンターロックマンX」も展開、独自の広がりを見せていた。

特に印象深いエピソードを紹介しよう。「ロックマン9」では本家『ロックマン』シリーズ初の女性型ボスが登場し話題になったが、池原版「6」はケンタウロスマン（女）のデキている（！）という奇抜な設定。ケンタウロスマン（女）の弱点武器はもちろんナイトクラッシャー。ナイトマンを倒され怒り狂うケンタウロスマン（女）！　その彼女の顔面にロックマンのナイトクラッシャーが炸裂する！　恋人の顔面を殴りブチのめすという、富野由悠季監督でもやらなさそうな衝撃的展開が児童誌、「ボンボン」で炸裂した！　当時、思春期の入口に立っていた僕にとって、これはかなりショックなシーンだった。

そうした独自路線がウケたのか、ゲームの漫画化とは別に池原ロックマンは完全オリジナルストーリー「甦るブルース」（分解されたロールちゃんは必見！）、「イレギュラーハンターロックマンX」も展開、独自の広がりを見せていた。

池原ロックマンは「ファミコンキャラ漫画」としてのお約束を守りつつ、かといって単なるゲームの焼き直しでもない。原作ゲームの個性と作者の個性がぶつかり合い絡み合った、コミカライズのひとつの理想形がそこにあったのだ。



ロックマン7 Vol.1～2　漫画：池原しげと
■A5判　■ウェッジホールディングス　BN COMICS
■2011年4月30日　■各1575円（税込）

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
©2011 Wedge Holdings Printed in Japan
©Shigeto Ikehara 2011

ファミリーコンピュータ&ライトの ロックボード サッツ☆パラダイス

ファミリーコンピュータボードゲーム

ロックマンゲーム史上初、アクションのないロックマン！ なじみのボスキャラの力を借りて、お金儲けに突っ走れ！

そこの土地はぼくのものだけど建物はきみのもの

ロックマンが「モノポリー」に挑戦！　だが二番せんじには終わらない。ナニワのカプコンが送るマネーウォーズ、それが本作だ。

まず相手の買った土地に自分が止まる。すると相手からゼニー（ロックマン世界の通貨）を取られるのだが、その土地に何もなければ、「建物」を置けるのだ。そこに別のプレイヤーが止まると、土地と建物それぞれの所有者にゼニーを払わなければならない。

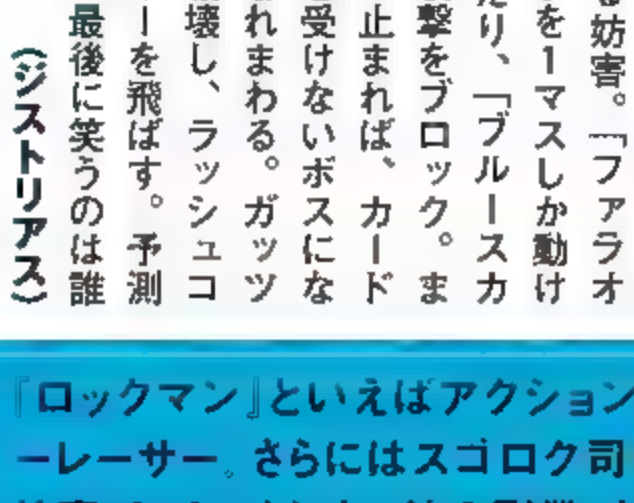
「おうおう、ワイの土地に何勝手に建物を作っとんのや！」

「何を言うてはる、あんさんにはショバ代払っとるやないか！」

建物を作られて身動きの取れない地主と、地主に分け前と利用料を払わなければならない家主。まくるワイリー操るロボットを止めるため、ロックマンは肉体改造を施してフィールドに立つ。

生々しい戦いに、拍車をかけるのはカードによる妨害。「ファラオカード」で相手を1マスしか動けないようにしたり、「ブルースカード」で敵の攻撃をブロック。また、変身マスに止まれば、カードやマスの影響を受けないボスになって、存分に暴れまわる。ガッツマンが建物を破壊し、ラッシュコイルがプレイヤーを飛ばす。予測不能の戦場で、最後に笑うのは誰だ!?

（ジストリアス）



マス下半分が地主、上半分が家主。のどかな風景と裏腹に、目下では利権争いが絶えない

『ロックマン』といえばアクション俳優　いやいやそれだけじゃないですよ。スポーツ選手やカーレーサー。さらにはスゴロク司会に遺跡調査まで　20年の歴史をひも解けば、いろんな「お仕事」していました　彼の副業、ちょっぴり覗いてみましょうか

ロックマンズサッカー

スーパーファミコン　1994年3月25日

スーパーファミコン初の『ロックマン』タイトルは、なんとサッカー!!　ロボットもJリーグ人気にあやかりたい！

あの頃のゲームはサッカー一色でした

何度もロックマンに世界征服の野望を断たれたDr.ワイリーは、（当時）Jリーグが発足して人気絶頂だったサッカー世界に目をつけた！　各地のサッカー場で暴れまくるワイリー操るロボットを止めるため、ロックマンは肉体改造を施してフィールドに立つ。

本作は、『ロックマン』に登場するロボットたちで競いあうサッカーゲーム。でも、キーパー合わせても8人しかいないメンバーや、フィールドの外にボールがでたら、キックインスタートなど、よくよく考えればサッカーじゃなくてフットサルだと思うんですがこれは英断。メンバーが少ない分、1キャラを大きく表示できるので、見た目がとっても派手。あと、トードマンの腕じゃどうやってもスローインできないもんね。

シリーズボス勢ぞろい！　と書くと聞こえはいいけど、ゲーム内容は今一歩。キャラごとの必殺シュートが魅力だけど、どの技もグラフィックが違うだけで効果はほぼ同じで回数制限もあるため、どうしても単調になりがち。でも、リメイクすれば、今の技術ならいろんなことができそう。夢が膨らむ一作です。

（関戸）



スカルマンの必殺シュートがネットを狙う。当たった相手は一定時間操作不能に

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ロックマン バトル&チェイス

プレイステーション
1997年3月20日

火器全開ノーモラル、破壊にまみれた大レース！　勝利をつかむのは一体どのマシンだ!?

これから始まる大レース 邪魔者は全員ハチの巣だ！

見慣れたボスたちと肩を並べてカーレース。一見平和な光景だが、ちょっと前までは死闘を演じた仲だ。このレースで仲良く走ろうなんて思ったら大間違いだぜ。

各ボスたちはシリーズおなじみの武器を引っさげて参戦。時間経過でゲージがたまれば、スプリングマンの手裏剣が飛ぶ。完全武装のロボットたちによる、ルール無用のデスレース。ライバル蹴散らし、賞金目指して突っ走れ！

さらには、コース上をのろのろ歩くメットールや、生意気にもレースに参加しているトラックジョー。レース場にいる自分以外のロボットは全員マトだ。一定数倒せばアイテムが支給されるので見かけたら速攻で撃つべし撃つべし。

戦相手のパーツをひとつ奪うこと。たとえ相手がロールちゃんでも容赦なし。タイヤだろうがエンジンだろうがひっぺがす。たくさんのパーツを奪えば自分のマシンはより速くなる。いくつものパーツを組み合わせて、ステージを的確に攻略しろ。走って撃って避けて、ビッグなゼニーをつかみ取れ。

（ジストリアス）



モニタ下部でライバルの動向を見つつ、実況で現状を把握。1位は背中に気を付けろ

赤いヒゲには負けないぞ!!
サイドジョブだよロックマン!!

ロックマン・ザ・パワーバトル

アーケード
アクション
1995年10月

アーケードへ逆輸入された『ロックマン』。なじみのアクションと大胆なゲームシステム、簡単操作でみんながヒーロー！

家庭用アクションの雄。満を持してアーケードへ

「ロックマン」といえば、危険なトラップに手ごわいボス戦。家庭用ゲームだからこその、何度もミスして攻略を積み重ねる地道なゲーム。そこで道中を排し、ボス戦オンリーに踏み切ったのが本作と続編「ロックマン2 ザ・パワーファイターズ」である。

お決まりのボス紹介を経て、すぐバトルスタート！　初代から「7」まで戦ってきた一部ボスたちとの再戦。かつて小さいドット絵だったキャラが、アーケードの巨大なグラフィックで、しかも新しい武器や技をひっさげて登場するのはファンにとって感涙モノ。歴代ボスがクローズアップされ、レギュラーキャラに近い存在感や人気を得ていた証明にも思える。

またフォルテやデューオといった新参者も主役として参戦。特に続編ではフォルテのエンディングで「ロックマンX」とのつながりを示唆するシーンがあり、世界の広がりを予感させてくれた。

ボス戦オンリーとあってテンポもよく、手軽に遊べる本作。小難しい戦略は忘れて、本能の赴くままにチャージショットで狙い撃ち。ワイリーの野望を何度でも阻止しよう。

（ジストリアス）



ところ狭しとキャラクターが大暴れ。歴代全ボスが参戦する続編を今でも待ってます！

©CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED.

進化する未来型ロックマン

ロックマンX

■ロックマンX　スーパーファミコン(1993/12)
Windows(1996/05)
■ロックマンX2　スーパーファミコン(1994/12)
■ロックマンX3　スーパーファミコン(1995/12)
プレイステーション(1996/04)　セガサターン(1996/04)　Windows(1997/03)
■ロックマンX4　プレイステーション(1997/08)
セガサターン(1997/08)　Windows(1998/12)
■ロックマンX5　プレイステーション(2000/11)
Windows(2002/05)
■ロックマンX6　プレイステーション(2001/11)
■ロックマンX7　プレイステーション2(2003/07)
■ロックマンX8　プレイステーション2(2005/03)
Windows(2005/03)
■ロックマンX　サイバーミッション　ゲームボーイ(2000/10)
■ロックマンX2　ソウルイレイザー　ゲームボーイカラー(2001/07)
■ロックマンX　コマンドミッション　ゲームキューブ(2004/07)　プレイステーション2(2004/07)
■イレギュラーハンターX　プレイステーション ポータブル(2005/12)



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Text=VHS（フリーライター）

移植・復刻

Wii バーチャルコンソール『ロックマンX』『ロックマンX2』配信中・各800Wiiポイント
PSP PlayStation®Network『イレギュラーハンターX』配信中　1500円（税込）
PSP『イレギュラーハンターXロックマンロックマンバリューパック』発売中・2990円（税込）

『ロックマンX』は進化し続けるゲームだ。それは主人公の能力の進化、システムの進化、そして物語の登場人物たちの進化だった。

『X』が登場した93年、『ロックマン』を通して遊んできた僕は中学生、ちょっと背伸びしたいお年頃になっていた。そこに現れた『X』はとてつもなくカッコイイゲームに見えた。パッケージから伝わるハードな雰囲気。特に中央の凶悪なシグマの姿は『ロックマン』のどこかほのぼのとした雰囲気とは対照的だった。

初めて遊んだオープニングステージは驚きの連続。ハイウェイで展開するド派手な戦闘！　橋が落ちるわエックスは壁を登るわ巨大戦艦は現れるわ！　驚きはさらに続く。フットパーツを入手してダッシュした時の爽快感と緊張感！『ロックマン』のスライディングなんて比較にならなかった。そうして僕のエックスはパーツを集めてどんどん進化、ついに強敵シグマを討ち倒したのだった。

翌年『X2』、翌々年『X3』が登場。ゼロとの対決（超強い！）や新アクションなどあらゆる面で進化していたが、実は「おなかいっぱい」だったのも事実。

進化の転換期が訪れたのは97年の夏『X4』だった。これまでサブキャラ扱いだったゼロがもうひとりの主人公に昇格！　ストーリーも敵配置もゼロを重視したものだった。全体の構成はシンプルだが、その分ゼロの存在感が際立っていた。優れた進化には足し算だけでなく引き算も必要なのだ。

その後しばらく『ロックマン』の新作自体が少なく、寂しい日々が続いた。そうして3年、忘れた頃に『X5』が登場した。前半面をスルーして最終面へ進める展開や、プレイ内容に応じたパーツ支給など、かなりアグレッシブな進化を遂げていた。ストーリーは終末的で、ワイリーボスを思わせる敵や『3』のガンマそっくりなシグマなど過去作との関連をほのめかす描写、そしてその後を描くエンディング……。『ロックマンX』はひとつの終着点を迎えていた。

その後『X5』の方向性を追求した『X6』、3D化によるキャラデザインの大幅な見直しを図った『X7』といった意欲作を経て、現時点での最終作、3D演出による2Dアクション完成形『X8』へと進化を遂げた。

進化を繰り返してきた『X』シリーズだが、その後新作はない。『X8』における新世代型レプリロイドとの最終決戦後のゼロのセリフから、完結との解釈もできる。



『X4』より　超巨大なボス、ジェネラル。さすが次世代機（当時）だ！と興奮したあの夏の日

（本文中略称表記）「X」　ロックマンエックス　「X2」　ロックマンエックス2　「X3」　ロックマンエックス3　「X4」　ロックマンエックス4　「X5」　ロックマンエックス5　「X6」　ロックマンエックス6　「X7」　ロックマンエックス7　「X8」　ロックマンエックス8



「X5」シャドーデビル。「ロックマン」のイエローデビルやワイリーマシンのような姿に変身する



「X8」になぜか登場するカットマン。最古のレプリロイドとの夢の対決！　でも弱い

「進化の時とやらが来て、俺達が滅ぶのが運命だったとしても、俺達は戦わなければいけないんだ」

物語が完結したかはわからない。けど、僕はこんなことを思った。

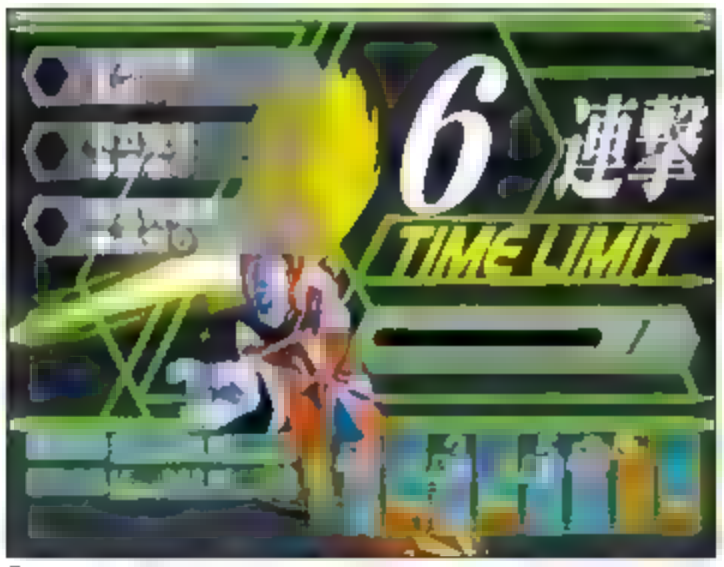
いつか僕らにとって進化という淘汰が訪れた時、僕らはエックスたちのように戦えるだろうか。僕は、きっと戦えると思う。だって僕らはあの恐ろしいシグマと何度も何度も戦ってきたのだから、と。



『ロックマンX』は長いシリーズだが、1作ごとのスパンもまた長い。新作を待つ間の穴をうまく埋めてくれたのが外伝タイトルだ。

ゲームボーイの『サイバーミッション』と『ソウルイレイザー』は言わば『ロックマンワールド』の『X』版。制約の多いハードながら『X』のテイストをバッチリ再現、さらにエックスとゼロのキャラチェンジや『X4』のアイリスの再登場など意欲的な試みが満載。なんといっても『サイバーミッション』は発売時期が絶妙で（『X5』の約1カ月前）当時3年ぶりの新作『X5』の情報が発表されたものの待たされすぎて冷めきっていた僕のハートに再び『X』の火がついた。

『X7』から1年、『コマンドミッション』が登場した。「なぜ『X』でRPG？」当初は戸惑いを隠せなかった。が、実際に触れると〝アクションをコマンドする〟というキャッチコピーのとおり、ボタン入力が攻撃に直結したアクションゲーム的な操作と、無駄な演出を極力排除したスピーディで爽快な戦闘は「間違いなく『ロックマン』だ！」と確信できる完成度。アクション以外の『ロックマン』は認めないぜ！　というような頑固なアクション好きにこそ遊んでもらいたいRPGだ。

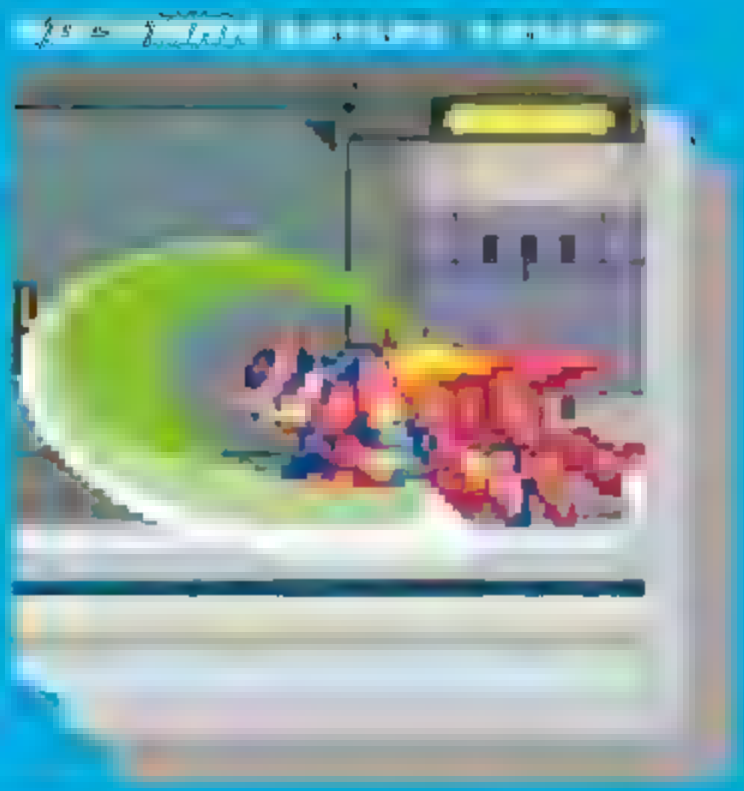


『コマンドミッション』必殺技コマンドアーツ！　制限時間内に入力したコマンドが連続技で炸裂！



ロックマン ゼロ

■ロックマン ゼロ／ゲームボーイアドバンス（2002/04）
■ロックマン ゼロ2／ゲームボーイアドバンス（2003/05）
■ロックマン ゼロ3／ゲームボーイアドバンス（2004/04）
■ロックマン ゼロ4／ゲームボーイアドバンス（2005/04）
■ロックマン ゼロ コレクション／ニンテンドーDS（2010/06）



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Text=VHS（フリーライター）

移植・復刻



ニンテンドーDS『ロックマンゼロ COLLECTION NEW Best Price』収録・2100円（税込）

自分の周りを見ての印象だが、幼少期に本家『ロックマン』に触れ、思春期を『ロックマンX』に費やしてきた世代ほど『ロックマンゼロ』を遊んでいない気がする。ゲームボーイアドバンス＝お子様向け。なんとなく恥ずかしい。そんな変な空気があってスルー。そんな人、結構いたのではないだろうか。だが、そんなもったいないことがあっていいわけがない。『ロックマン ゼロ』は『ロックマンX』からはるか未来、終末的サイバーパンク世界で覚醒したゼロが「自分は何者なのか？」という問いとともに戦い続ける、漫画「銃夢」ばりの残酷未来絵巻。

ストーリーもハードなら難易度もハードで、ハッキリ言って過去の『ロックマン』シリーズの比ではない。ボスの攻撃は複雑でランダム要素が多く、一瞬の予備動作から次の行動の判断を瞬時に求められる。弱点属性で攻撃してもダメージが大きいだけで、完全なハメができるわけでもない。ゼロの初期体力も少なく3～4回攻撃を食らえばゲームオーバー。そこで戦局を有利に進めるため登場するのが「サイバーエルフ」と「EXスキル（『ゼロ2』より導入）」の2大要素だ。前者はライフアップやサブタンク、トゲの無効化などのステータス強化&サポートアイテム。後者はいわゆる特殊武器だ。しかしこの2つの要素は相容れない関係にある。左下のリザルト画面を見てもらいたい。これはクリアタイムや被ダメージ量などをもとにプレイヤーのランクを評価したもの。その中の項目「エルフ」は先述のエルフの使用により減点され、特にステータス強化エルフを使用すると確実にランクを落とされる。一方、EXスキルを習得するにはSかAの高ランク状態でボスを倒すことが絶対条件。

従って『ロックマン ゼロ』には2通りのプレイスタイルがある。エルフに頼りゴリ押しで突破するスタイルと、エルフに頼らずステータス強化を放棄しEXスキルを駆使するストイックなスタイル。どちらがゼロらしいか、これまでの戦いをくぐり抜けてきたみなさんなら知っているはずだ。

もしあなたが不幸にも『ロックマン ゼロ』の戦いを見ずに生きてきたのなら、今が最後のチャンスかもしれない。今こそ、伝説の赤きレプリロイドをその手で覚醒させるのだ。



ランクA以上でボスは実力を認めEX技を解放。回復するボスも（泣）

リザルト画面。ランクS称号ゴッドを目指し、何度でもリセットするのだ

シリーズ初の完全3Dアクション！

ロックマンDASH

■ロックマンDASH 鋼の冒険心／プレイステーション(1997/12)
■ロックマンDASH 鋼の冒険心／NINTENDO64 (2000／11)
■ロックマンDASH 鋼の冒険心／Windows(2001／02)
■ロックマンDASH 鋼の冒険心／プレイステーション・ポータブル(2005／08)
■トロンにコブン／プレイステーション(1999／07)
■ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産／プレイステーション(2000/04)
■ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産／Windows(2002/08)
■ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遺産／プレイステーション ポータブル(2005/09)



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Text＝上杉　晃（フリーライター）

移植・復刻

PSP『ロックマンDASH ロックマンDASH2 バリューパック』3,140円（税込）
PSP PlayStation®Network『ロックマンDASH』『ロックマンDASH2 エピソード2』配信中・各1,500円（税込）

『ロックマン』シリーズの中でひときわ異彩を放っているというか、オリジナリティあふれる雰囲気をまとっているのが『ロックマンDASH』だ。

シリーズ初の完全3D、遊んで気持ちイイ「フリーランニングRPG」という独特のジャンル、それまでの『ロックマン』とは趣を異にしたキャラクターデザインや世界観などなど語るべきところはたくさんあるのだが、やはり外せないといえば「トロン（様）」だ。

敵役ボーン一家の天才メカニック少女である彼女、見た目といい性格といい、すべてにおいてストライク。『DASH』にはメインヒロインのロールちゃんがいるワケだが、僕にとっては「そんなもんしょせん飾り」であって、あくまで真のヒロインはトロン様で明らか。カプコンも彼女の素晴らしさを悟ったのか、彼女が主人公の『トロンにコブン』なんていうスピンオフ作品までリリースするほど。

トロンのようなステキヒロインを出したというだけで『DASH』がロックマンファミリーにおいて、超重要な作品であることは間違いないと断言したい。

ところで『DASH2』はサブタイトルに『エピソード2』とあるが、『エピソード1』は『DASH2』の体験版として『トロンにコブン』に同梱されていた。後にPSP版『DASH2』にも収録されている。

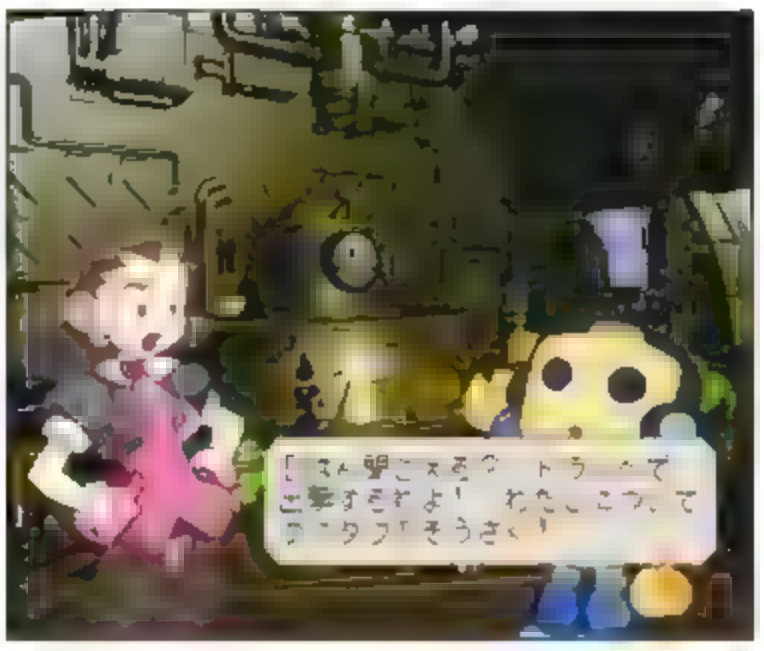
続編『DASH3』は残念ながら開発中止となったが、いつか再会できる日を願ってやまない。



従来の「ロックマン」とは一線を画した「ロックマンDASH」。ファンの評価も高い人気シリーズだ



「トロンにコブン」に同梱された「DASH2 エピソード1」は、「DASH2」の前日談となっている



「トロンにコブン」。ロリでキュートなトロン様。ちょっぴり気の強そうなところもそそる

ロックマンがアクションRPGに大変身!!

ロックマン エグゼ

■トルネットワーク ロックマン エグゼ ゲームボーイアドバンス 2001.03
■トルネットワーク ロックマン エグゼ2 ゲームボーイアドバンス 2001.12
■トルネットワーク ロックマン エグゼ3 ゲームボーイアドバンス 2002.12
■ロックマン エグゼWS ワンダースワンカラー 2002.02
■トルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK ゲームボーイアドバンス 2003.03
■ロックマン エグゼ トランスミッション ゲームキューブ 2003.03
■ロックマン エグゼ トルチップGP ゲームボーイアドバンス 2003.06
■ロックマン エグゼ N トルウォーズ ワンダースワンカラー 2003.08
■ロックマン エグゼ トーナメントグランドトーナメント ブルームーン ゲームボーイアドバンス 2003.12
■ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション ゲームボーイアドバンス 2004.06
■ロックマン エグゼ5 チームオブブルース ゲームボーイアドバンス 2004.12
■ロックマン エグゼ5 チームオブカーネル ゲームボーイアドバンス 2005.12
■ロックマン エグゼ DS ツインリーダーズ ニンテンドーDS 2005.07
■ロックマン エグゼ6 電脳獣グレイガ ゲームボーイアドバンス 2005.
■ロックマン エグゼ6 電脳獣ファルザー ゲームボーイアドバンス 2005.1
■ロックマン エグゼ トルチップスタジアム AC 2005.03
■ロックマン エグゼ オペレーション シュウティングスター ニンテンドーDS 2005.



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Text=山田雅巳（フリーライター）

舞台は近未来。ネットワーク世界を舞台にした物語

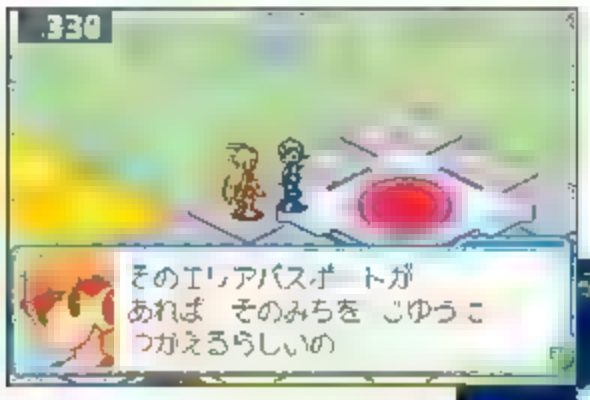
舞台は近未来。コンピュータ技術が高度に発展し、すべての物がネットワークによってつながれた時代。人々はネットワークに接続する携帯端末の中に、ネットナビと呼ばれる人格プログラムを搭載し、快適な生活を送っていた。しかし、そんなネットワーク社会に謎の組織「WWW」の魔の手が忍び寄る……。とまあ、こんなストーリーで始まるのが、この『ロックマン エグゼ』シリーズだ。

プレイヤーは少年、光熱斗（ひかりねっと）となり、ネットナビのロックマンを操ってインターネットや電脳世界を冒険していくことになる。インターネットや電脳世界には、ウィルスと呼ばれる敵が出現。さらに、さまざまなネットナビがロックマンの前に立ちふさがり、バトルすることとなる。ウィルスではメットールなど『ロックマン』シリーズではおなじみのキャラが多数登場。ほかの『ロックマン』シリーズとの物語的なつながりはないが、ロックマンファンにはなじみやすい作りになっている。

カードゲーム感覚の戦略性の高いバトル

『ロックマン エグゼ』は、もともと小中学生をターゲットに作られたシリーズだが、戦略性の高いバトルシステムは、大人が遊んでも十分楽しめるものになっている。

戦いの舞台となるのは縦3マス、横6マスに区切られたフィールド（自分の陣地は左側の3×3マス）。この中を動き回りながら、ウィルスや敵ネットナビと戦うことになる。おなじみのロックバスターやチャージショットも使えるが、バトルの主役となるのはバトルチップと呼ばれる武器。このバトルチップ、200種類以上が存在し、効果も敵にダメージを与えるもの、自分の身を守るもの、HPを回復するものなど、さまざまある。プレイヤーは、このバトルチップの中から30枚を選んでフォルダを作成。フォルダに収められたバトルチップが、バトルの各ターン開始前に5枚ランダムで登場し（特定の条件を満たしていれば5枚以上登場）、そこから規定の枚数を選びバトルを進めていく。フォルダをどのように組むかで戦い方が大きく変わり、まるでカードゲームのデッキ作りのような楽しさが味わえるのだ。



現実世界の熱斗、電脳世界のロックマンを交互に操作しながら、周囲で起こる事件を解決するのだ

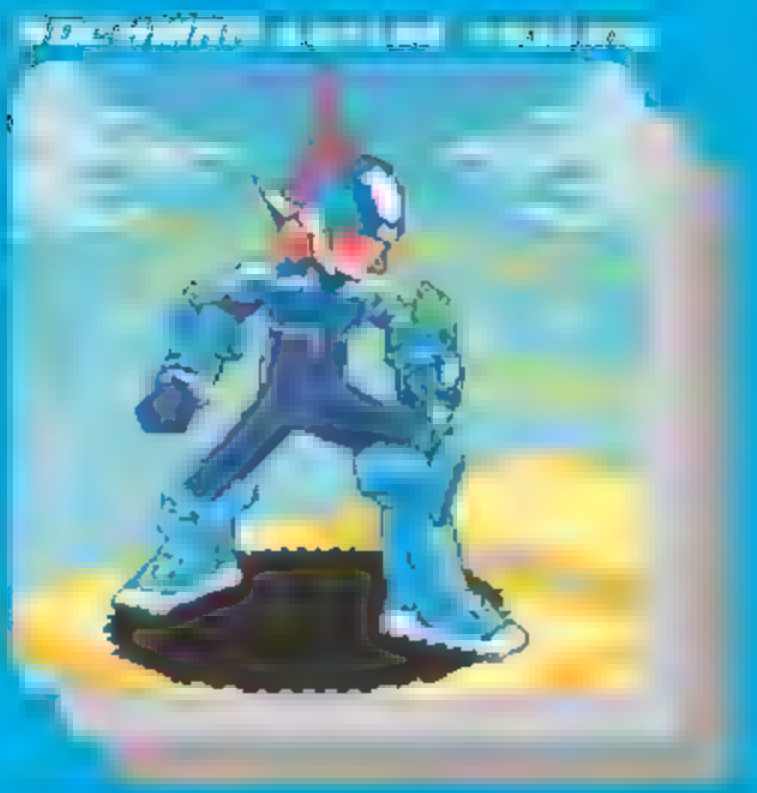


バトルの基本システムは全シリーズ共通。ロックマン同士を対戦させる通信バトルもできる。画面はどちらも『6』のもの

『エグゼ』の正統後継シリーズ!!

流星のロックマン

■流星のロックマン ペガサス／ニンテンドーDS(2006/12)
■流星のロックマン レオ／ニンテンドーDS(2006/12)
■流星のロックマン ドラゴン／ニンテンドーDS(2006/12)
■流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ／ニンテンドーDS(2007/11)
■流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー／ニンテンドーDS(2007/11)
■流星のロックマン3 ブラックエース／ニンテンドーDS (2008/11)
■流星のロックマン3 レッドジョーカー／ニンテンドーDS (2008/11)



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Text=山田雅巳(フリーライター)

2人の勇者は異次世界へ DS時代の幕開け

『ロックマン エグゼ』シリーズの完結後、その流れを受け継ぐ新シリーズとしてスタートしたのが、この『流星のロックマン』。『エグゼ6』の200年後、電波を使った技術が極度に発展した世界を舞台とし、『エグゼ』シリーズに慣れ親しんだプレイヤーには、非常に遊びやすい作品になっている。

主人公は宇宙に憧れる少年、星河スバル。彼は、電波の体を持つ宇宙人ウォーロックと融合することで電波体ロックマンに変身でき、この力を使って、ウェーブロードという電波世界に巣くうウィルスや、事件を巻き起こすほかの電波体と戦っていくことになる。

ここまで読んで『エグゼ』シリーズが単にDSにプラットホームを移しただけと、感じる人も多いかもしれないが、もちろんそんなことはない。『エグゼ』シリーズでは横からの視点だったバトルが、『流星』では3D視点に変化。前方から迫り来る敵の攻撃をかわしつつ戦う、臨場感のある作りになっている。前後移動ができなくなっているので、バトルの戦略性が減ったと思われがちだが、ロックオンやシールドといった要素が追加されているので、『エグゼ』とはひと味違った、戦略性が加味されている。

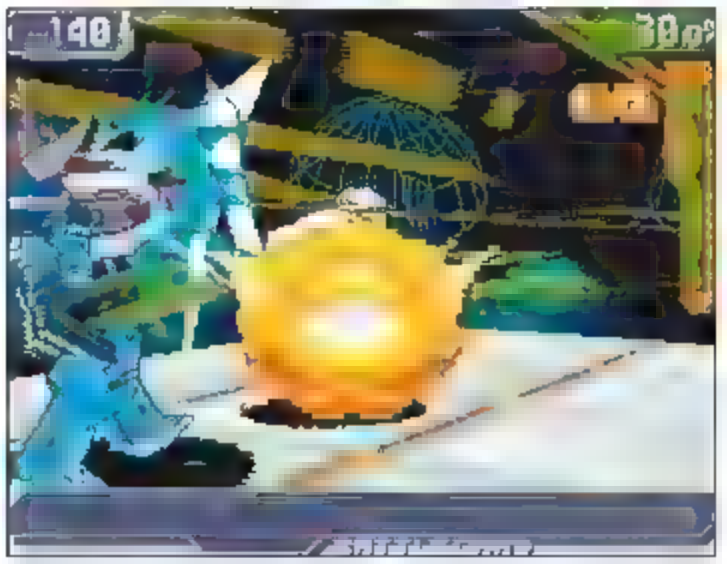
ブラザーによって広がる仲間の輪

『流星』から追加された新システムの中に「ブラザーバンド」というものがある。これは『流星』を遊んでいるほかのプレイヤーと通信対戦をしたあとに、ゲーム内に友人として登録するシステムで、この「ブラザーバンド」を結ぶと、ロックマンを強化するアイテムを、より多く装備できるなどの恩恵を受けることができる。

また、ブラザー(「ブラザーバンド」を結んだ人のことをこう呼ぶ)が持っているバトルカード(『エグゼ』のバトルチップに相当する)を戦闘中に使用できたりする。つまり、ブラザーバンドを多く結ぶほどバトルが有利になる。

ひとりで遊ぶよりは複数で一緒に遊ぶほうが断然、ゲームが楽になるのだ。

『2』以降はWi-Fiにも対応しているので、遠くにいる相手と対戦したり「ブラザーバンド」を結ぶこともできる。つまり見知らぬ相手と、ブラザーを結ぶことも可能だ。また、ブラザーにメールやバトルカードを送ったりもできるので、『流星』を通してゲーム仲間と交流を広げることもできるのだ。



戦闘シーンは迫力の3Dへ。遠距離からの銃撃戦から、距離を詰めての格闘戦もアツい!




Illustration=有賀ヒトシ
『ロックマン9 野望の復活!!』
©CAPCOM CO.,LTD.2008 ALL RIGHTS RESERVED.

※この記事は2008年に取材を行い、「GAMESIDE Vol.15」(2008年11月発売)に掲載した記事を、一部修正の上、再録しています。

有賀ヒトシ インタビュー



熱狂的ファンの多い漫画「ロックマンメガミックス」の作者であり、生粋のロックマンマニア有賀ヒトシ氏にメールインタビューを敢行　ロックマン愛あふれる言葉をたっぷりとお届けするぞ！

インタビュー協力＝VHS、茄神 錦 HK-DMZ PLUS.COM



――まずは『ロックマン』との出会いや、プレイの思い出などについてお聞かせください。

最初は弟が借りてきたファミコンソフトの中の一本、という感じでした。何本かあったゲームの中で、一番ひっかかって何度もプレイしてたのが『ロックマン』なんです。初プレイのときは、難しくてとてもじゃないけどクリアできない……と思いました。ですが、何度も挑戦してるうちにどんどん先に進めるようになっていくんですよね。友達や弟と交互プレイもしてたんですが、皆で「こいつにはあの武器が効くんじゃね？」とか推理するのも楽しかった。自分が上手くなっていくのを実感できるのが嬉しくて。

『1』の頃はパスワードがなく、再プレイ時には必ず最初からやらなきゃいけなかったんでイエローデビルにかなり苦労しました。ボス6体を撃破してワイリー面に行って、ようやくイエローデビルと戦って……って頃になると、もうゲームを止めなきゃいけない時間になってて、涙を飲んで中断。それを毎日繰り返してるうちにかなりロックマンスキルが上がったんだろうなあ、と。最初にワイリーを倒したのは弟だったかな？　自分じゃなかったという悔しさが（笑）。

そしてゲームを返すことになった後も、このゲームを返すことになった後も、こ

れだけは手元に欲しい、とゲーム屋を探しまわって手に入れました。

――シリーズ最高傑作と称される『ロックマン2』から始まった新作タイトルに合わせて行われていたボスキャラ募集。実際に応募されたことはありますか？

当時、ゲーセンとかで出会った友人たちとひたすらタイムアタックをしていました。休みの日に、各自ファミコンと『ロックマン2』を持ち寄って、テレビを複数台並べて同時スタートするんですよ。それぞれ攻略ルートが違っていて、追い抜いたー　追いつかれた！　とかやりながらメカドラゴン辺りで合流したりして、かなり熱かった（笑）。当時は、自分の部屋にお古のテレビと自分専用のファミコンがあったんで、朝起きたらクリア、学校から帰ったらクリア、寝る前にクリア……を繰り返しプレイしてましたね。『1』なら25分くらい、『2』は38分くらいでクリアできるようになってたかな。

『ロックマン』はキャラクターもグラフィックも音楽も大好きだったんですが、ゲーム自体が繰り返しの遊びに耐えられる……という点も何度もやって面白かったんです。

――『2』から始まった新作タイトルに合わせて行われていたボスキャラ募集。実際に応募されたことはありますか？

ボスキャラ応募は『3』からです。この時に送ったので覚えてるのは磁力を使うマグネマン、工事作業用のドリルマン、トゲを生や



したスパイクマン、足にローラーをつけて高速移動するダッシュマン、とか。『3』が出たときに自分が考えてたボスと同じアイデアのボスが採用されてたんで、メチャクチャ悔しかったですね。多分、そういう子も多かったと思います（笑）。

『4』以降はゲーム業界で働くようになってたんですが、送り続けたなあ。煙を撒き散らすスモークマン、ブラックホールを発生させるブラックマン、ブーンブロックを生成するブロックマン、海中用のシャークマン、カプセル状に変形するボールマン、張り手攻撃のブッシュマン……結局、漫画家になってロックマンの漫画を描くようになっても送ってて、『8』まで送っていましたよ。

『エグゼ』も『2』からネットナビの公募をしてましたが、こっちにも送りました（笑）。ボス公募はある種のお祭りなんで、見てるだけより一緒に踊った方が楽しいな、と。

――シリーズの『1』～『8』、ゲームボーイの『W1』～『W5』の中で、あえてベスト3を選ぶとしたら、どの作品でしょうか。

・『ロックマン2』

・『ロックマン4』

・『ロックマンワールド4』

その中であえて、ならばこれですね。『ロックマン2』は思い入れ補正もあるかもしれませんが、ジャンプ&ショットのみのアクションゲームとしては、自分の中で最高峰です。『4』は全体的なバランスが好き。『W4』は、『ロックマン』シリーズを通しても傑作と思います。特殊武器の練り直しも好きですし、最大チャージバスター時にのけぞる、というデメリットもよかったです。

質問項目外ですが、『ロックマンロックマン』も選びたいところですね。「自分でステージつくれる&誰かがつくったステージを遊べる」なんて最高じゃないですか！

シリーズの中で面白い、ユニークだと感じられた特殊武器はありますか？

思い入れのある武器は数あれど、面白い、ユニークで選ぶのならば『3』のタップスピンでしょうか。スクロール切り替え時やボス部屋前のシャッターでクルクルとまわってました（笑）。また、『ロックマン&フォルテ』のアイスウォールも好きです。上に乗れたり滑ったりして、「まだまだ武器アイデアは詰められる！」と、感動した記憶があります。これもボス部屋前で自分を押したりして遊んでいました（笑）。

トードマンファンクラブ会員番号TFC027の有賀先生。トードマンへの愛をひと言お願いします。

かわいらしいフォルム。使い勝手のよい武器。初心者にも嬉しい倒しやすさ。トードマンは優しさに溢れている素晴らしいボスです。

――新作『ロックマン9』をプレイされた感想をお聞かせください。

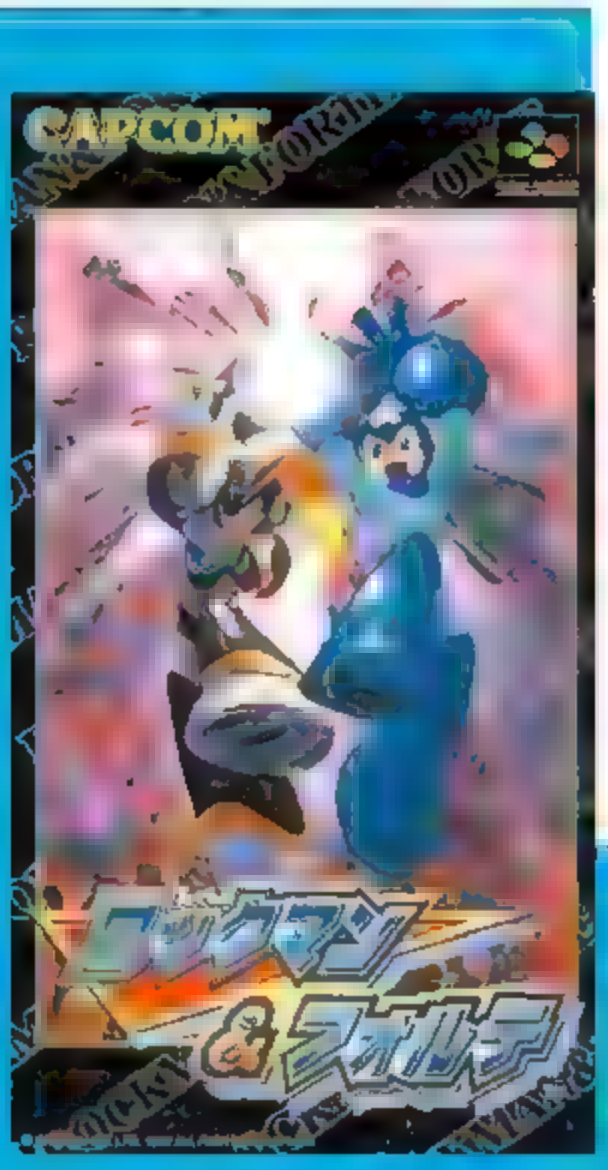
まだまだドットアクションは行ける！　と感じました。ジャンプ&ショットだけのゲーム性でも、これだけのアイデアを詰められるのだ、と。この火は消して欲しくないですね。続編が出るのであるならば、ドッターとしてぜひ参加したいです。

――『ロックマン』シリーズには2Dアクション以外にも、たくさんの派生作品が存在しますが、その中で好きなタイトルをお教えください。

一番好きなのは『バトル&チェイス』です。一人用の能天気なストーリーもいいんですが、対戦ができるのが嬉しくて、当時、アシスタントさんたちと繰り返し遊びました。

10周年博覧会の時、会場で『バトル&チェイス』の大会があったんですが、エントリーしたいな、と思っていたら「有賀さんは舞台イベントがあるんで……」と、やんわりと駄目出しされました。これとか『ロックボード』はぜひリメイクしてもらって、ネット対応でも携帯機の通信ででも復活してほしいな、と思っています。

『ロックマン&フォルテ』（※1）につ



いてですが、当時ボンボンでの連載漫画家3名デザインのボスキャラが発表され、有賀先生はパッケージも担当されましたが、その裏話や、ダイナモマン、バーナーマン制作時の楽しかった点、ご苦労された点などございましたら、お聞かせください。

パッケージを描いた時の思い出としては、ひたすら緊張していました。『ロックマン』シリーズならば、全ボスはいれないと、ザコもいれたいな、どうしよう、どうですか？と稲船さん（※2）に相談したりして。

「有賀さんのいいように、好きに描いてください（笑）」なんてロックマンパッケージを描いてきた本人に言われるもんだから、さらに緊張しました。

ボスについては、用意された武器に対応するボスが企画側から提示されてたんで、それを漫画家3人で分担する際、雷と炎は自分としてもかなり美味しいモチーフだったんで、真っ先に「これやりたい！」と名乗りを上げました。岩本さんも出月さんも「どーぞどーぞ」って（笑）。

気をつけた点としては、その頃の流れとして『ロックマンX』と同時進行ってのもあったためか「顔が肌色のボス」の比率が落ちてたんで、自分担当のボスは顔に肌を入れよう、と思いました。あと、ヒートマン系の顔がこのところいなかったんで、それも復活させねば、と。本当は『2』、『3』の頃のボスのラインにしたかったんですが、どうしてもデザインを練りこむ段階で複雑になってしまいましたね。シンプルってのは難しく、奥が深いと思います。

――ゲームの制作側（キャラクタードットなど）にもかかわられておられますね。

ゲーセン友達の就職先のゲーム会社にグラフィッカーの欠員が出て、面接だけでもきてみないか？　と声をかけられたのが高校3年のときです。その頃、攻略本のカットやマップを描いたりしてたんで、その経験から……ってことで声をかけられたんでしょうね。もともと漫画家になるつもりで絵を描いてたんですが、『ロックマン』でのボスキャラ募集以降、ゲーム制作そのものにも興味を持ってたんで、そのまま業界入りした感じです。

――『ロックマン』の漫画を連載することになったきっかけや、連載中のエピソードなどをお聞かせください。

漫画家になるとしたら児童誌からスタートしたかったんで、子どもの頃に好きだったボンボンに持ち込みにいったんです。ちょうど、池原先生（※3）が「ロックマン4」を連載してた時期ですね。ポンボン増刊号でもロックマン特集……というか、4コマの数が欲しいとの事で、「有賀くん『ロックマン』好きって言ってたよね？」みたいな感じで描き始めたのが最初です。当時、何人もの漫画家がロックマンを描いてました。その中でいかに自分の個性を出すかってのを考えてて。自分のほかにも代わりがいたら、やる意味は薄いな、と。だから自分にしか描けないロックマン4コマを描く、というのがテーマになっていました。

それと苦労したのは線ですね。もともと、原稿は丸ペンを使ってたんですが、児童誌なんだからもっと線を太くしてくれって言われて。慣れないGペンと悪戦苦闘したんですが、線がもうガタガタになっちゃって。また、編集さんが「もっとわかりやすく、もっと『ロックマン』を知らない子すらも笑えるように」と注文してくるんですが、そこの線引きも難しくて。あまりにも『ロックマン』から遊離してしまうと、今度は『ロックマン』である必要すら無くなってしまいますし。

そんな感じで4コマやりつつ、段々とストーリー物もやってくれ、という流れになってきました。こちらも池原先生のロックマン本編の連載がまずあることが前提だったんで、どう違うものを描けるかって感じで。子どもが読む漫画なんで、読む子に何を感じてもらえるか、どうその子にアピールできるかもいろいろ考えて。あの頃に読む漫画って大事じゃないですか。描くからには、読者に何か一部分だけでも心に残るような漫画にもしたかったですし。

あと、ゲームの仕事も続けてたんで時間の折り合いをどうつけるかが大変でした。編集さんや周りの人たちのフォローが無ければ、とてもじゃないけど描けなかったと思います。読者からのハガキも支えになっていました。

有賀ヒトシ先生のロックマン漫画の集大成









——旧版「ロックマンメガミックス」2巻の巻末にある、設定資料集のページについてですが、車のデザインを『ジノーグ』や『重装機兵ヴァルケン』の中井覚さんが担当されたりと、非常に豪華で充実しています。設定ページ制作への思い入れなどお聞かせください。

中井さんはゲーム業界の頃の先輩ですが、仕事関係無しに遊ぶ友達なんですよ。「ロックマンメガミックス」執筆時にコンテとか見せたりして「ゲームに出てこないパトカーとかどうしようかな～」みたいな事を言ってたら「有賀ロックマンの世界観なら、こうなるんじゃね？」とその場で描いてくれました。

設定ページそのものは、私がアニメ設定画とかプラモ改造用の三面図とか好きなんで、漫画を本編としても、設定は設定で一本のコーナーとして楽しんでもらえればと。

——2008年10月10日に発売されたCD「ロックマン9　アレンジサウンドトラック」に「ロックマンメガミックス」の新作が掲載されました。

CDのライナー用漫画なんで1ページが正方形なんですよね。正方形の漫画ってのは今まで描いたことなかったんで苦労しました。本当は各ボスキャラクターにもっともっとドラマを用意してたんですが、ページ数の壁はでかいというか、削った部分がかなりあります。もっと描いてあげたかったなあ。さておきさておき、有賀解釈（※4）での「9」の世界、楽しんでいただければ嬉しいです。

海外版『MEGAMAN』アートギャラリー

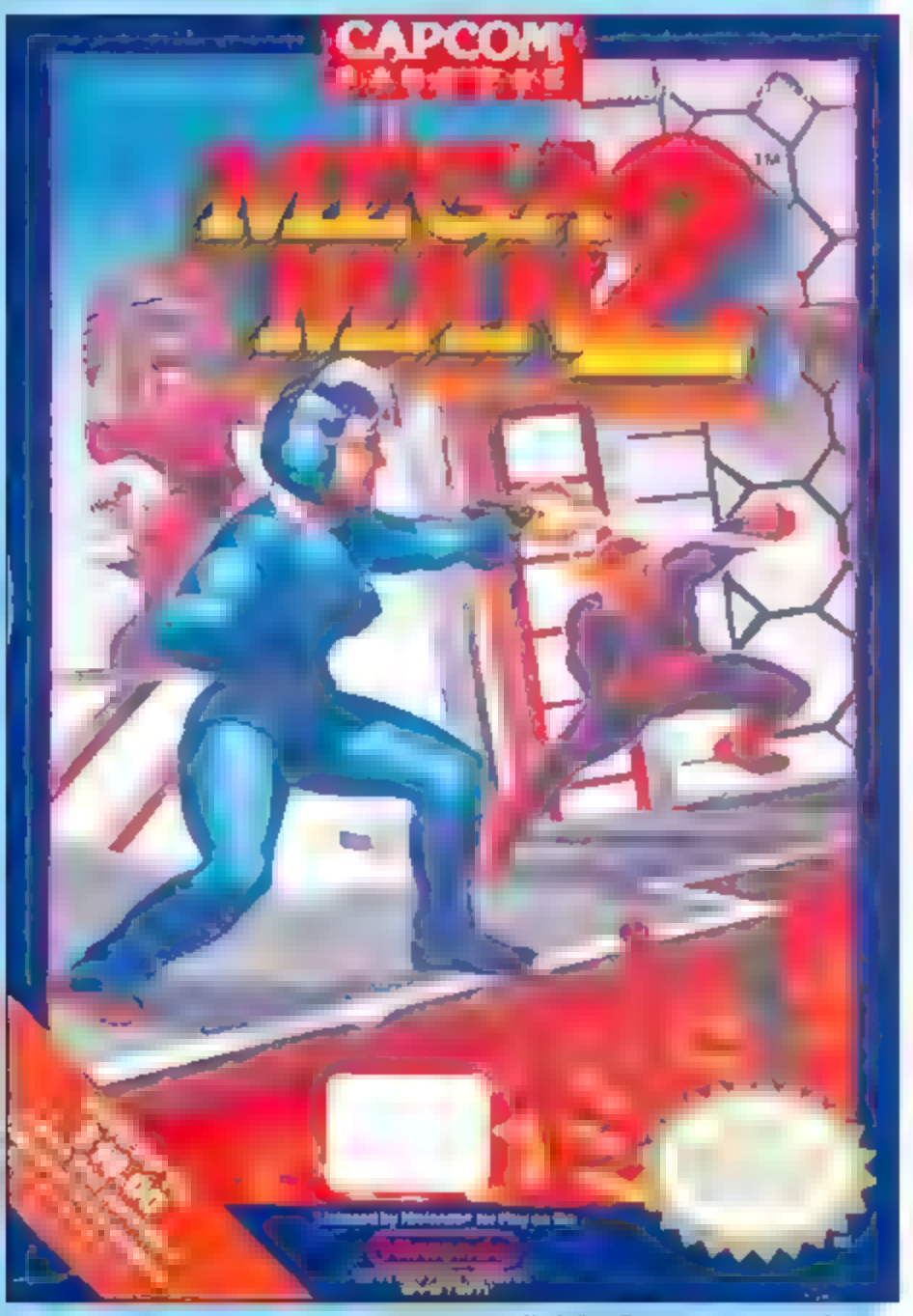
海外版『MEGAMAN』1～3作目の頃は、イラストの雰囲気が国内と全く異なっていた。それをセルフパロディにしたのが『9』『10』の海外版イラスト。わざと濃い絵柄に……！



▲欧州版『MEGA MAN』



▲海外版 PlayStation®Network『MEGA MAN 10』



▲北米版『MEGA MAN 2』

©CAPCOM CO., LTD ALL RIGHTS RESERVED



▲海外版『MEGA MAN 9』



▲北米版『MEGA MAN 9』



▲海外版Xbox LIVE ARCADE『MEGAMAN 10』



▲海外版Wii Ware『MEGA MAN 10』

ロックマン エグゼ

ロックマン DASH

ロックマンX

ロックマン

流星のロックマン

ロックマンゼクス

ロックマン ゼロ

ROCKMAN 25th ANNIVERSARY

――25周年。「ロックマン」の現在。

2012年12月17日で生誕25周年を迎える『ロックマン』シリーズ。ここからはiOSでの新作から、音楽CD、イラスト集など、25周年を彩る、さまざまな展開を紹介していこう。

「ロックマン」シリーズに、ついに8人目のロックマンが登場。その名は――「OVER-1」！

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



歴代ロックマン大集合！
ソーシャルゲームで
楽しめる
新たなロックマン！

ロックマン クロスオーバー

■iPhone 3GS以降　iPod touch 第3世代以降　※iPad互換
■ソーシャルRPG　■2012年冬配信予定
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Text＝下畑典明(An-EDITOR.)

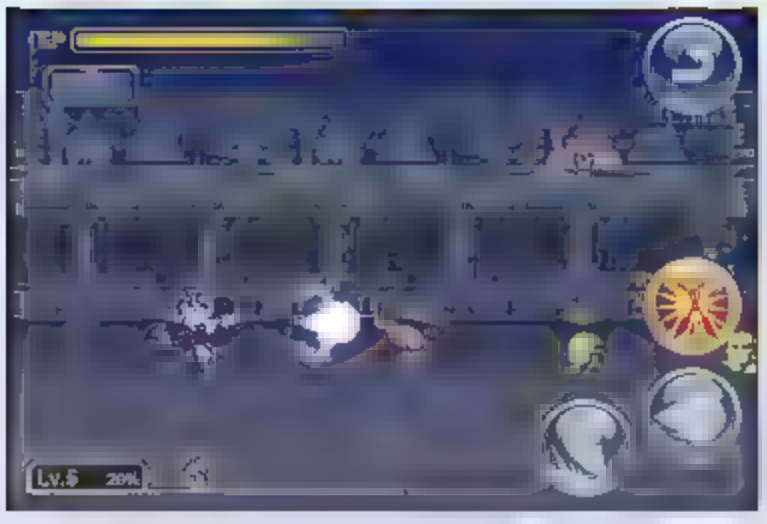
シリーズの垣根を超えた豪華競演を堪能しよう！

古今東西のロックマンたちが一堂に会する――『ロックマン』シリーズファンならば、そんな夢の共演を誰もが一度は妄想したことがあるのではないだろうか。本作『ロックマンクロスオーバー』は、その夢を現実のものとしてくれるソーシャルRPGだ。

あらゆるロックマンたちの世界が交錯するステキ世界「クロスオーバーワールド」。プレイヤーはそこでDrライトとDrコサックが作り上げた新型ロボット「OVER 1」（オーバーワン）として、世界の平和を乱すDrワイリーやシグマといったおなじみの悪党たちとバトルを繰り広げる。「OVER-1」はロックマンたち、歴代ヒーローの力が宿った「バトルメモリー」を装備することで、自らの能力をパワーアップできるのだ。ほかのプレイヤーたちと互いに協力し、時に競い合いながら、「オーパーワールド」の平和を共に守り抜いていこう。

ロックマンシリーズの人気キャラクターたちが多数参戦！





画面上の敵をショットで撃破するというアクション要素も健在

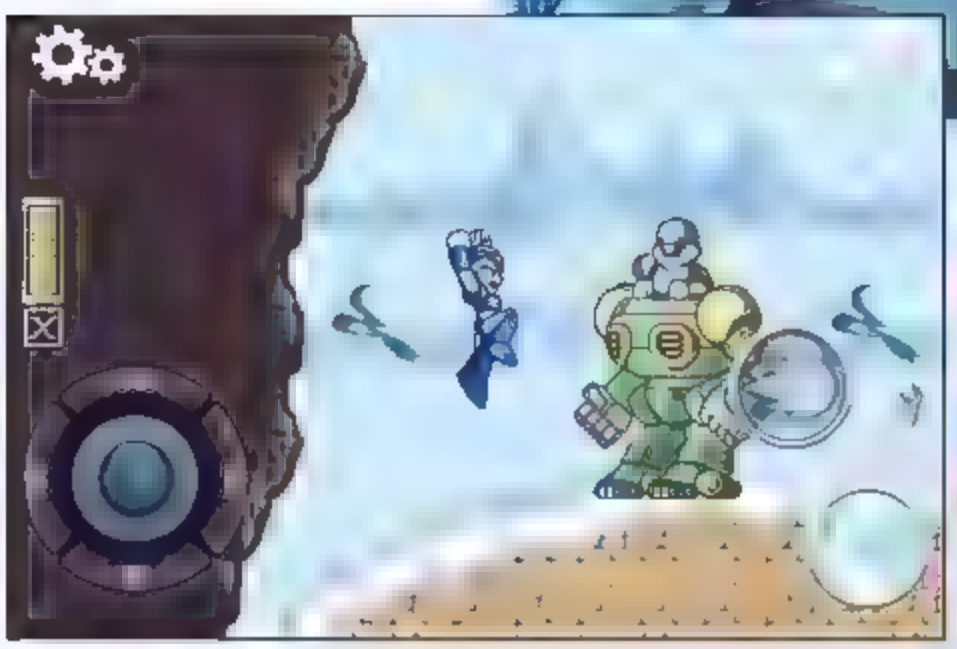


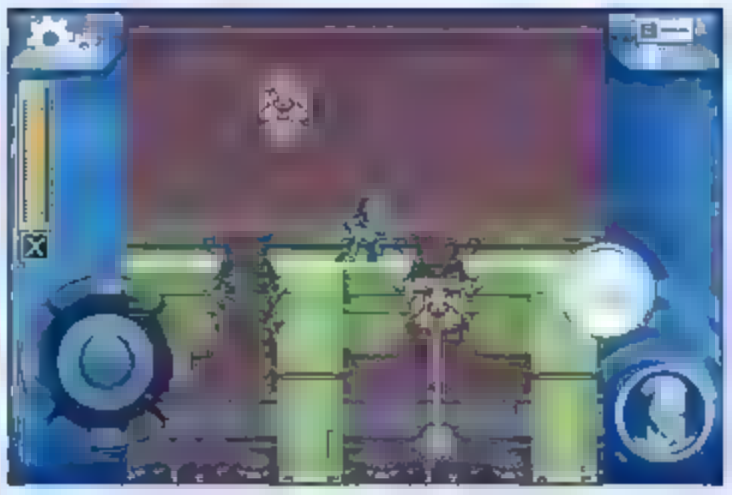
ゲームの案内役は『ロックマン4』で初出演した、カリンカちゃんだ



プレイヤーの分身「OVER-1」はロックマンXでおなじみのアーマーパーツを体の各部に装着することが可能。さらに、特定のバトルメモリーとアーマーパーツを装備することで、攻撃力重視の「OVER-2」や防御力重視の「OVER-3」といった別の形態へ進化する

不朽の名作、『ロックマンX』がiOSアプリで装いも新たに登場!





画面モードは指で画面が隠れない「レギュラー画面」（右）と、迫力重視の「フル画面」（左）を選択できる

ロックマンX

■iPhone3GS/4/4S、
iPod touch 第3世代以降、iOS 4.3以降
■アクション　■配信中
■450円（税込）
※iPad、iPad2は動作可能ですが、専用ではありません
©CAPCOM 2011

Text＝下畑典明（An-EDITOR.）

ただの移植にあらず！指先操作の『ロックマンX』

『ロックマン』シリーズ初のスーパーファミコン参入作品であり、その後のシリーズの作風に多大な影響を与えた名作『ロックマンX』がiOS用アプリとして登場、配信中だ。

スーパーファミコン版の発売当時は、それまでの『ロックマン』シリーズとは一線を画したシリアスな世界観で、新たなファン層を開拓したヒット作となった。『ロックマン』といえば真っ先にこの『ロックマンX』を思い浮かべる人も多いのではないだろうか。

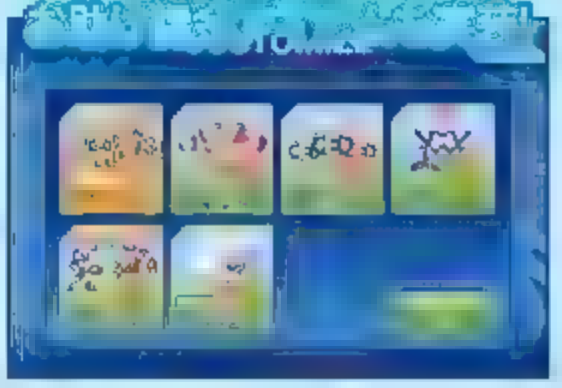
今回紹介するiOS版は、タッチパネル操作に合わせてゲーム内容が最適に調整されたことに加えて、グラフィックも新たに描き直され、iPhoneの高解像度Retinaディスプレイにも対応した気合の入れよう。移植というよりも、iOSで遊びやすいように作られた新作、というほうが正しいだろう。

かつて遊んだ人も、これから手にする人も同じように楽しめる1本だ。ちなみに『X』の隠し要素として最も有名な「波動拳」もバッチリ収録されている。

iOS版ならではの新要素をピックアップ



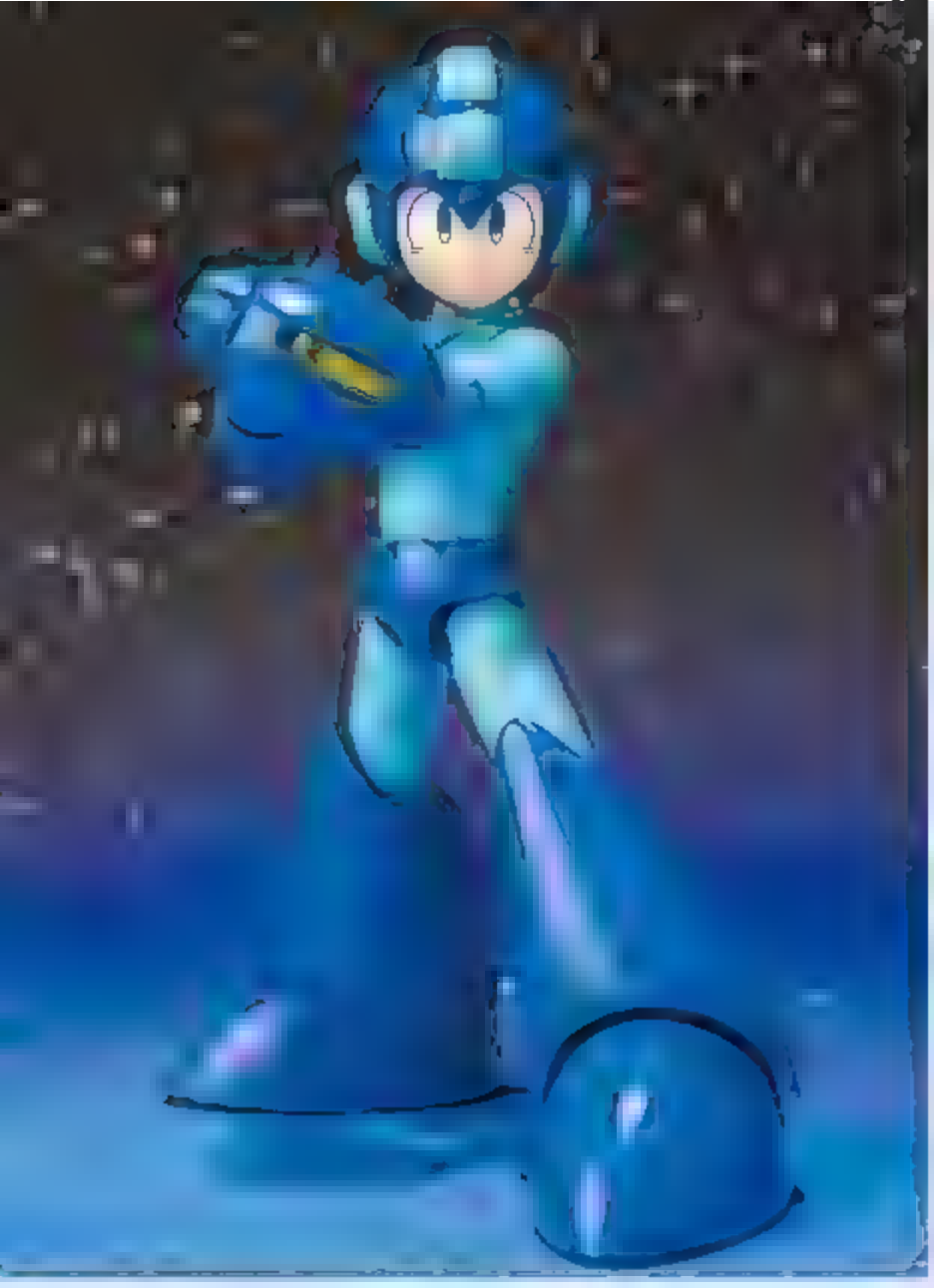
ゲーム全体では80個にも及ぶ実績項目が用意されている。コンプリートを目指せ！



自動でサブタンクなどを取得できるお助けアイテムもある。アレンジBGMもあるぞ



新規の難易度「EASY」では、落下ミスを防ぐ踏み台がステージ各所に設置される



交換用フェイスパーツ2種が付属し、表情を変えられる。また、サポートロボット「ラッシュ」と、シリーズ名物の敵キャラ「メットール」も同梱されている







『ロックマンX』の可動フィギュアも好評を得ていた「D-Artsロックマン」シリーズに、ついに初代『ロックマン』が登場！ スライディングなど、おなじみのポーズを単体でも再現できるほか、腕パーツを交換すればロックバスター3連射も再現できる！

Text＝山本悠作(編集部)

ロックバスターもスライディングも再現可能!

Hobby

D-Arts　ロックマン

■塗装済み可動フィギュア／全高約105mm　■バンダイ　■2012年12月未予定　■3675円（税込）

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



ロックマン&ロックマンXの公式イラスト集に増補版が登場!

R20+5 ロックマン&ロックマンX オフィシャルコンプリートワークス

Book

■画集／A4判　■カプコン
■2012年12月17日予定　■3780円（税込）

CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

2008年に『ロックマン』シリーズ20周年記念に発行された画集「R20 ロックマン&ロックマンX オフィシャルコンプリートワークス」が装いも新たに登場。シリーズ25周年を記念して100ページ近く増ページし「R20+5　ロックマン&ロックマンXオフィシャルコンプリートワークス」として登場する。「R20」後にリリースされた『ロックマン9』『ロックマン10』などのイラスト、描き下ろしに、歴代イラストレーター インタビューやお蔵出しイラストも収録。

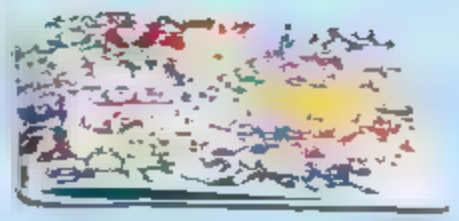
【描き下ろしゲスト】あさだみほ　足立慎吾／有賀ヒトシ／池原しげと／石川ヒデキ／出月こーじ／岩本佳浩／樫本よしたか／末次治樹／鷹岬諒／中山徹／前田縞

Text＝山本悠作(編集部)



E缶の内部には緩衝材に包まれてプラケース入りのCD10枚が入っている









ロックカン サウンドE缶

CD

■CD10枚 ■カプコン セルビュータレーベル
■2012年9月19日 ■ 4700円（税込）
※イーカプコン専売 www.e-capcom.com/
CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

『ロックマン1』～『10』まで、ナンバリングタイトル全作品の音楽CDを詰め込んだファン必携アイテムが、カプコンのオンライン通販サイト「イーカプコン」で好評発売中。1タイトルごとにCD1枚ずつを使用した豪華な内容だ。

『ロックマン1』～『6』は、ファミコン音源とプレイステーション版アレンジの両方を収録。『8』ではセガサターン版にのみ使用された3曲も収録している。

ボーナストラックは、さらに激レア。『5』『6』の開発時に実施されたボスキャラクター募集の応募者に参加賞として配られた非売品CD「ROCKMAN SPECIAL CD」2種に収録されていたアレンジ曲と、ゲームディスクに収録されるも実際にはゲーム中では聞けなかった『ノ』の未使用曲も収録。軽快なロックマンサウンドを堪能できる永久保存盤だ。

Text＝山本悠作（編集部）





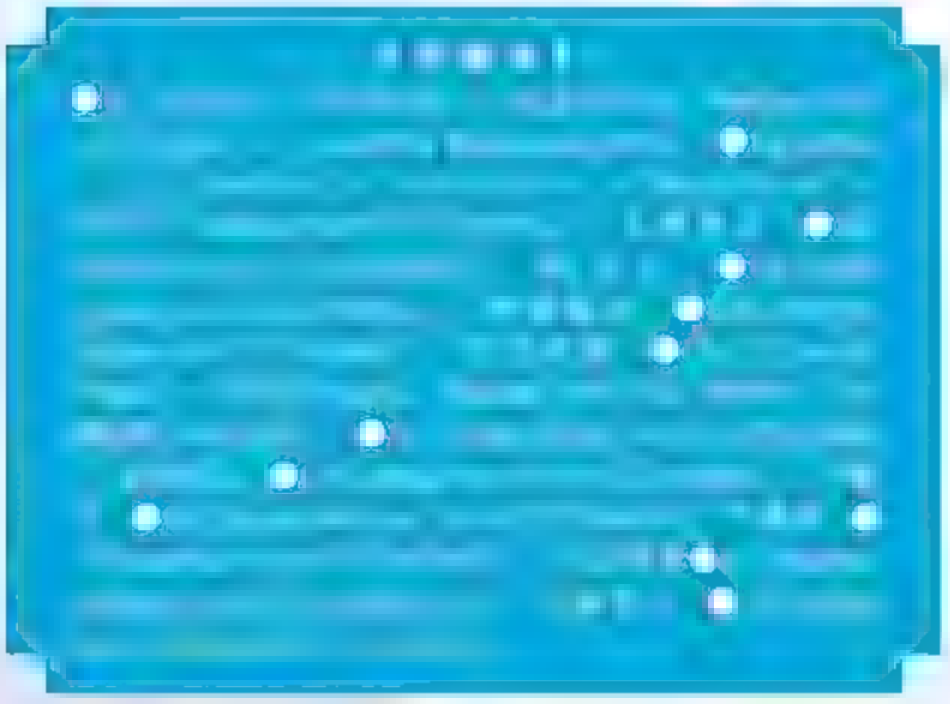
CD

■CD 枚 ■ティ ムエンタテインメント
■2012年10月 0日 ■3 50円 税込
©CAPCOM CO. JTD. ALL RIGHTS RESERVED

ロックマン25周年を記念して２種類のアルバムが同時発売される。こちらは戦闘的なロックアレンジ。

Text＝**ジストリアス**（フリーライター）

25th Anniversary ロックマン Rock Arrange Ver.





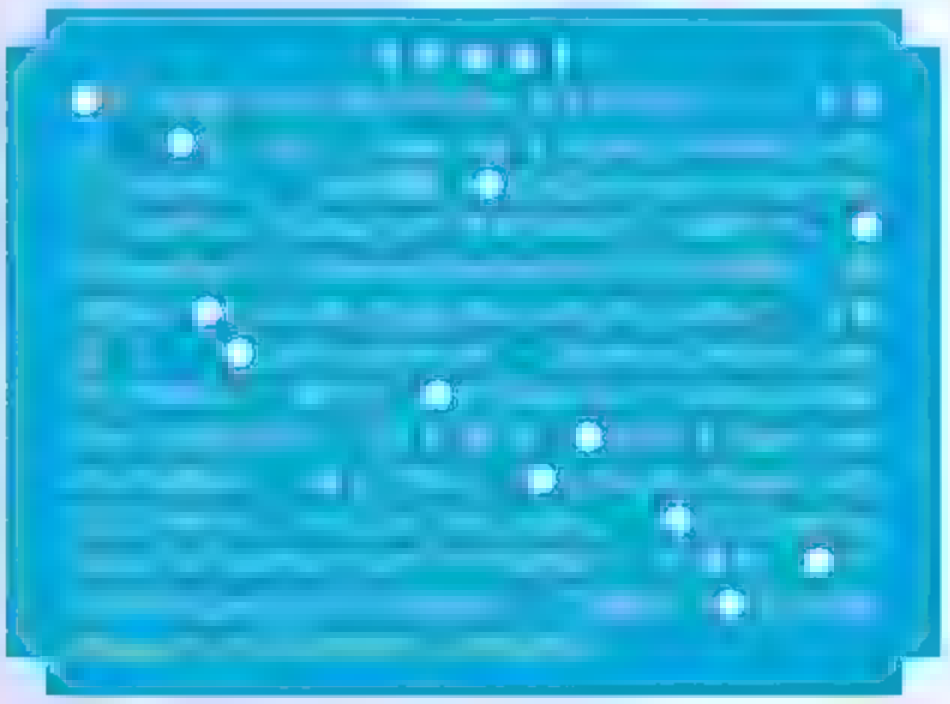
CD

■CD 枚 ■ティ ュエンタテインメント
■2012年 0月 0日 ■3 50円 税込
©CAPCOM CO., JTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ロックアレンジバ ジョンに対し、こちらはバラエティ豊かなテクノアレンジでまとめた１枚。

Text＝**ジストリアス**（フリーライター）

25th Anniversary ロックマン Techno Arrange Ver.







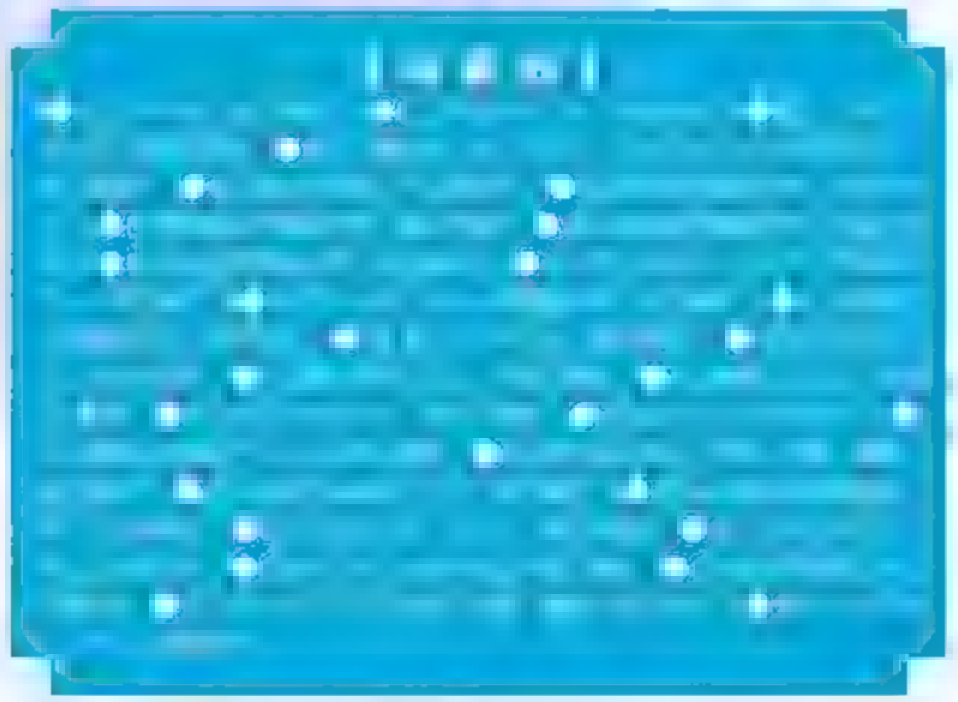
CD

■CD 1枚 ■ス パ スイ プ
■2012年11月30日 ■2625円（税込）
©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED
DEVELOPMENT BY ARIKA CO., LTD. ©CAPCOM 小学館
ShoPro テレビ東京

2003年、ゲ ムキュ ブで発売された『ロックマン エグゼ トランスミッション』が初のサントラ化。

Text＝**ジストリアス**（フリーライター）

ゲ ムミュ ックディスカバリ シリ ズ
ロックマン エグゼ トランスミッション サウンドトラック







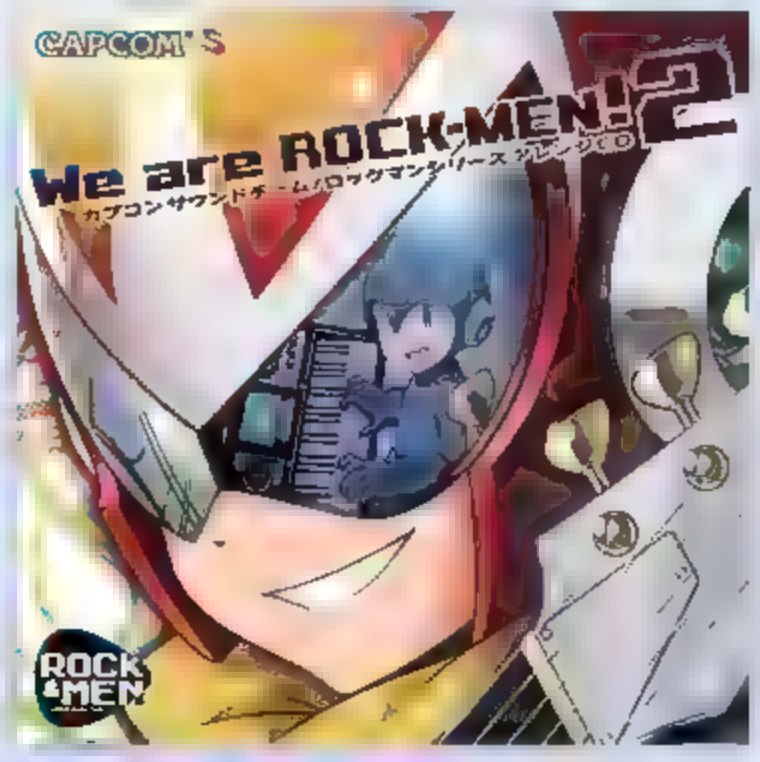
ROCKMAN HOLIC ～the 25th Anniversary～

CD

■CD 1枚
■発売元 ファイングトック
販売元 ビクタ エンタテイメント
■20 2年12月 9日 ■1980円(税込)
CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

同人業界などで不動の地位を築き、本作でとうとうメジャーデビューを果たす映像音楽制作集団「SOUND HOLIC」によるアレンジアルバム。豊富な選曲も見物だが、最大のサプライズは声優、野沢雅子が歌う「カットマンブルース」！

Text=**ジストリアス**(フリーライター)



We are ROCK-MEN ! 2

CD

■CD 1枚 ■カプコンセルヒュータレーベル
■20 2年12月19日 ■2,00円 税込)
CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

カプコンサウンドチームに所属する、現役カンポーザーユニット「ROCK-MEN」によるアレンジCDの第2弾！ 本家カプコンのスタッフとあって、楽曲のクオリティの高さはシリーズファンの折り紙付きだ。Text=**ジストリアス**(フリーライター)

特集記事 初出解説

バンダイナムコゲームスの源流

［ナムコ・アーケードアクション特集 ARRANGEMENT］





『パックマン』生誕30周年ロゴが表紙でした。ロゴ右上の●型ドットは、パックマンが食べると敵キャラをガブリとできるアレです。特集の副題は、ナムコの1986年の広告用コピー「2001年の大人(クリエイター)たちへ」が元ネタです。当時のゲームブリーク(かの社名の由来にもなったゲームファンを指す言葉)にとってゲームクリエイタ は、あこがれの仕事でしたから、これは2001年にゲームクリエイターになる人を指している文章かと思っていたのですが……。大人になってから見ると、2001年にその時代を作ってる大人たちへという意味だったのかなと思い至り、遊びとゲームで育って今を生きてる大人を肯定したい気持ちを込めて、この副題になりました。

ゲームサイド Vol.23
2010年5月号
発売日◉2010年4月3日
表紙◉『パックマン』

掲載タイトルは全作、今でも遊べます!

バンダイナムコゲームスの源流にある、旧ナムコ時代の70～90年代アーケード作品からえりすぐりの50タイトルが、Wiiバーチャルコンソールアーケードに復刻配信達成! 当時を未体験の世代にも、それらのタイトルが新作として世に出た当時、どれほどの驚きと興奮と楽しさだったかを伝えたい、というコンセプトからライターの体験も織り交ぜた記事となっています。本書の再録にあたり、アクションゲーム中心で再録・加筆を行い、Xbox LIVEアーケードで配信中の復刻タイトルも追加しました。なお、シューティングゲームと開発者インタビューは「シューティングゲームサイドVol.0」に再録しています。

STARS

新春
特別ふろく

BOOM

スタート!!
START

MoKu
MoKu

「NG」 第8号　とじ込み付録より　「namco All STARS パラレル双六」　©NBG

★双六の楽しい遊び方★

①2人以上でプレイ。（1人でもかまわない）
②NGから、このページを取り外す。
③付属のコマを切り取り、サイコロを用意。
④スタートの位置にコマを置き、サイコロを
振るにふって目の数だけ矢
印の方向に進み、止ったコ
マに従うこと。ただし、ソル
⚠のあるコマにはかず止まる。

namco

パラレル

GOAL

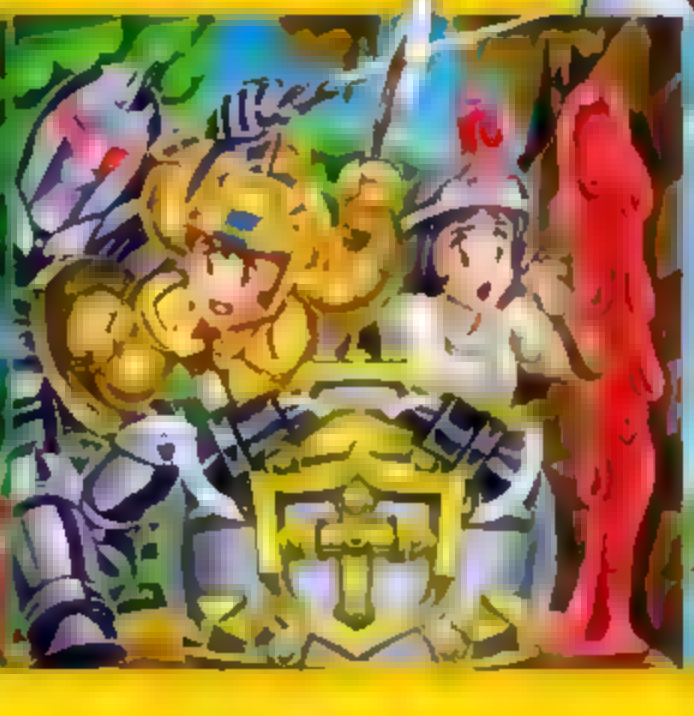
ゴール・イン！

CRUSH











バンダイナムコゲームスの源流

namco®

アーケード・アクション特集
ARRANGEMENT



1980年代から90年代にかけて、アーケードゲームの最先端を切り拓いたゲームメーカー、ナムコ！　そこにはバンダイナムコゲームスとして活躍する現在の姿の原点とも言える、遊びのクリエイト精神が詰め込まれた名作ゲーム群があった。それが今、Wii、Xbox 360、プレイステーション3に、次々と復活し、再びプレイされるのを待っている。

本特集では配信中の名作がデビュー当時にプレイヤーに与えた、かつてなかった衝撃の数々を語り尽くすことで、当時からのゲーム愛好家たちと今のゲームプレイヤーたちに、名作の追体験と新体験を届けたい。

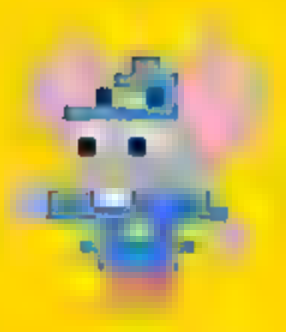
Text＝山本悠作（編集部）

[illegible]
『NG29号』より「ワルキューレの伝説」、『NG33号』より「マーヘルラント」、『NG35号』より「ドルアーガの塔」「花の万博」、『NG40号』より「ロ　ングサンダ　2」、「ナムコカレンダ　」より「パックマン」「マ　ピー」

1タイトル
1000円未満！



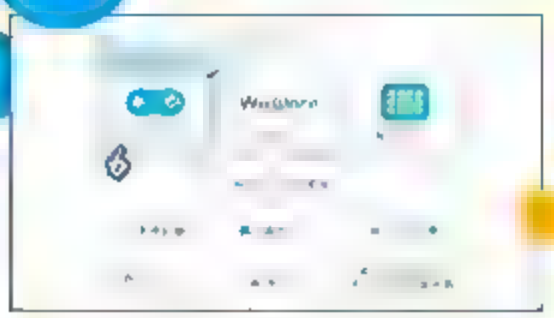
80年代～90年代前半の名作アーケードゲームがダウンロード配信中!
ゲームセンターの興奮がよみがえる!



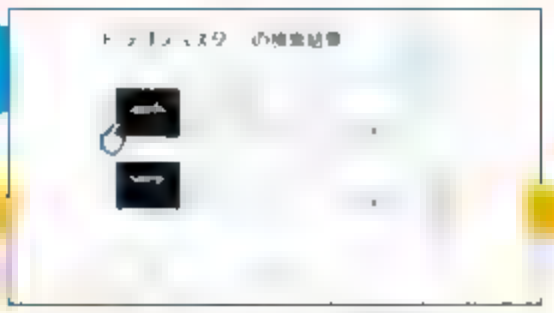
かつてはゲームセンターで、あるいは基板やコントロールボックスを買わなければ遊べなかったアーケードの名作も、最新ハードとインターネットがあれば自宅で気軽に遊べる。Wiiなら「ニンテンドープリペイドカード」、Xbox 360なら「マイクロソフトポイント」、PS3なら「プレイステーションネットワークカード／チケット」を購入して番号を入力すれば支払い準備完了。コンビニやショップでも買えるほか、クレジットカード支払も可能。年中無休、品切れなしの名作群を遊び尽くそう!

©NBGI「マッピー」

Wii バーチャルコンソールアーケードでバンダイナムコゲームスの名作が配信中!!



Wiiショッピングチャンネルを起動。バーチャルコンソールを選択したら、カテゴリ内からゲームを探そう

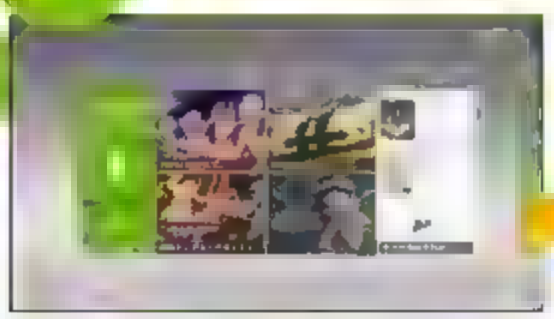


ジャンルやハードなどで探すほか、タイトル名で直接検索も可能。同名移植タイトルはハード別に表記されている

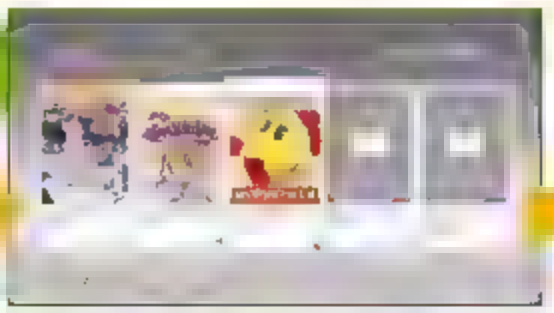


購入直前の画面。ここで容量やポイント残高、タイトルを再度確認できるので、間違いがなければダウンロード確定だ

XBOX LIVE Xbox LIVE アーケードでバンダイナムコゲームスの名作が配信中!!



ホーム画面からゲームストアを選択。Xbox 360はアップデートによってインターフェイスが度々変わる

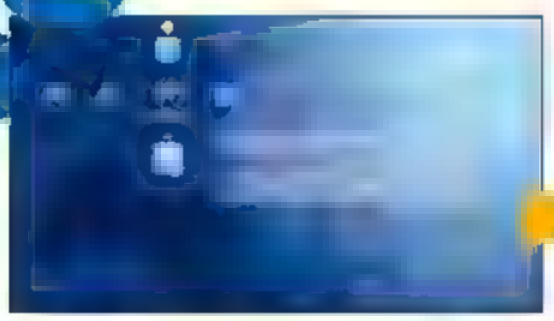


「ジャンル」や「あいうえお順」でゲームを検索。パッケージが表示されるので、ほかのゲームに目移りすることも!?



購入直前の画面。ポイントの残高確認や、ダウンロードの確定を決める。迷ったときは無料の体験版で試遊してみよう

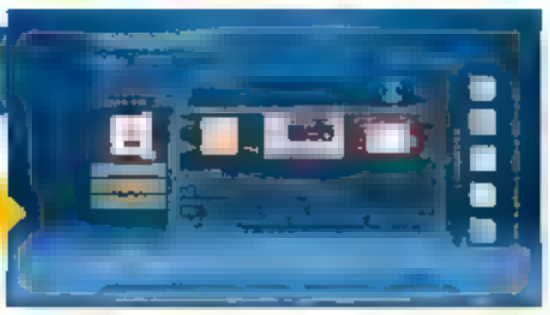
PS3 PlayStation®Storeで『ナムコミュージアム.comm』配信中!!



メニュー画面からPlayStation®Storeを選択。起動前にログイン画面が出てくるので、アドレスとパスを入力する



メニューが豊富だが、「PS3用ゲーム」から「ダウンロード専用ゲーム」へと進む。アイコンをてきぱき選択しよう

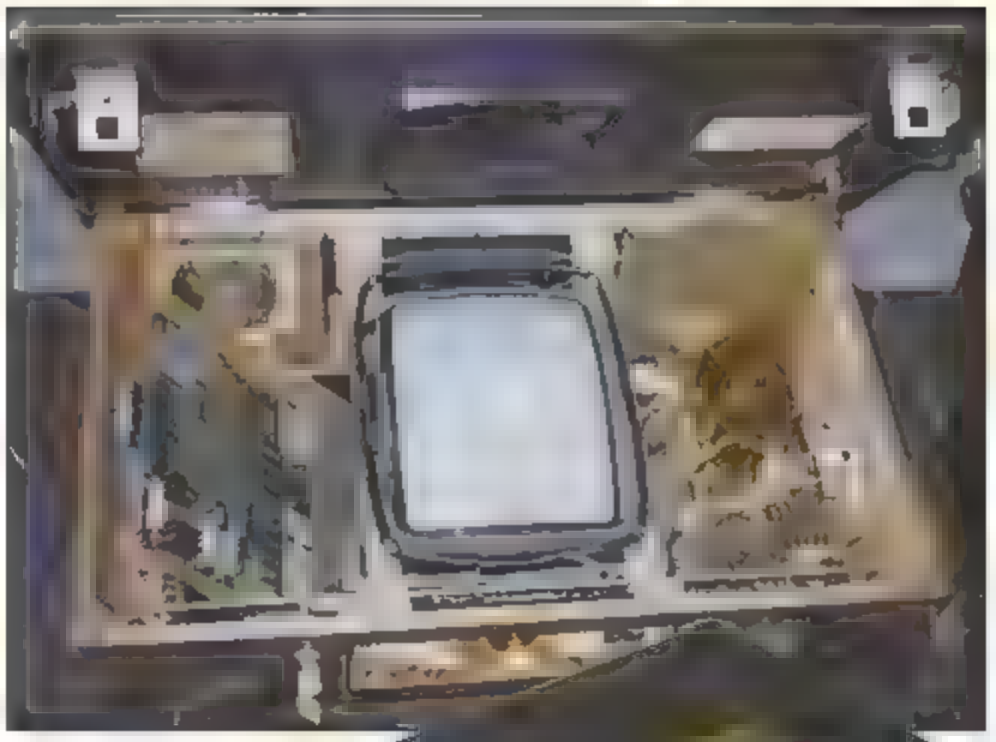


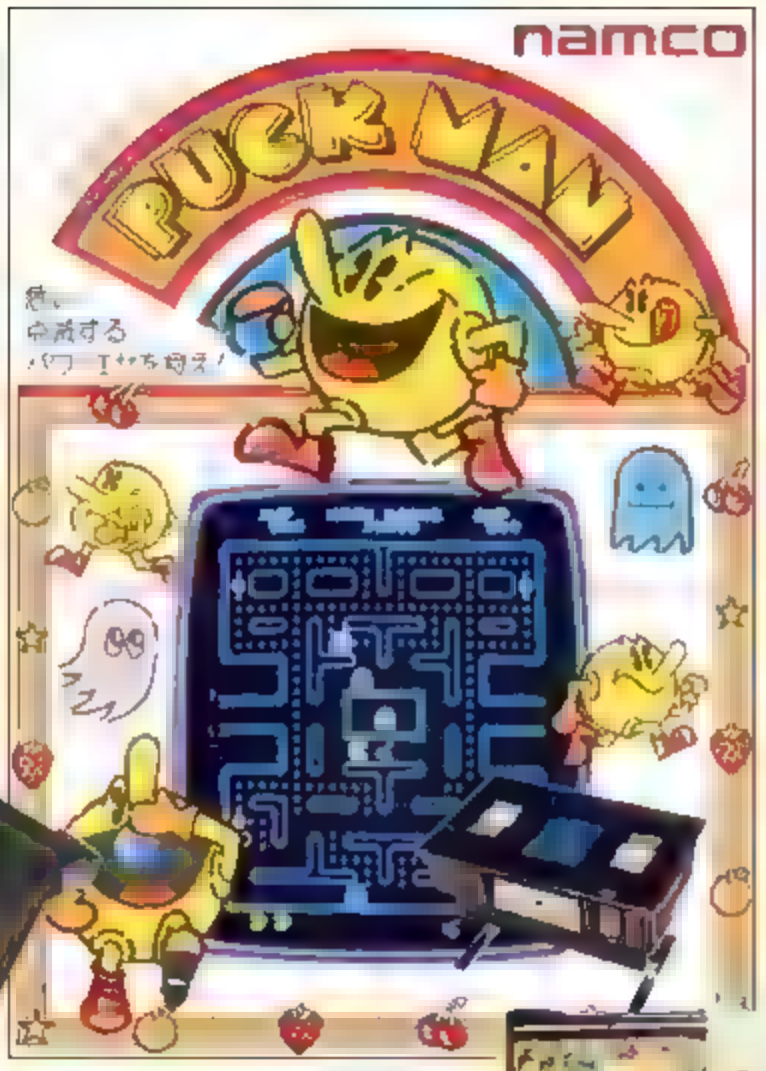
こちらが『ナムコミュージアム.comm』。なお、購入後はちゃんとダウンロードまでしないと遊べないので注意

Wii は任天堂の登録商標です

© 2011 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴ、Xbox 純正製品ロゴは米国 Microsoft Corporation および/ またはその関連会社の商標です。

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また、"PS3"、"PSP"、"DUALSHOCK"および"SIXAXIS"は同社の商標です。





専用テーブル筐体

筐体内部は基板が斜めに配置されている



専用アップライト筐体

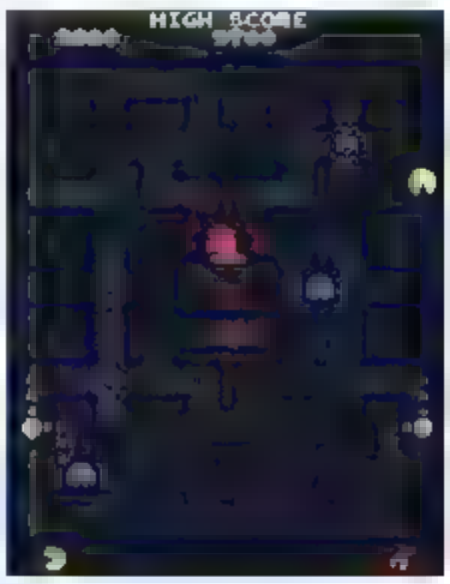


コントロールパネル

純正コンパネは硬貨を入れるとスタートボタンが点灯。硬貨を2枚入れれば2人用のスタートボタンも点灯する

逆襲して高得点を……

Text＝前本進一（フリーライター）



ポップ&スマート

ポップな黄色のパックマンがネオンの迷路を走るのをカラフルなゴーストが追う。2012年に見ても目を引かれるセンス。ゲーム黎明期の作品ながら、男性的感性のみがゲームを席巻することを危ぶむ先進的思想で作られており、モンスターを誘導する達人の姿は知的にさえ見えた。ポップ&キュート&スマート&オンリーワンの傑作だ。

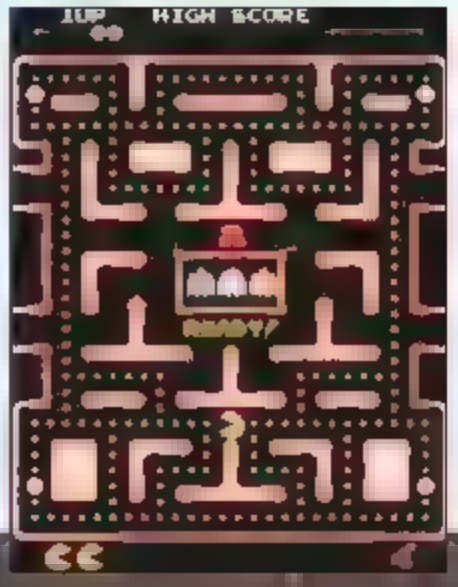
『パックマン』

配信情報1
- Xbox LIVE アーケード「PAC-MAN」
- 2006年8月9日配信
- 400マイクロソフトポイント　■プレイ人数1人

配信情報2
- PlayStation®Network「ナムコミュージアム.comm」収録
- 2009年1月29日配信　■1200円（税込）
- プレイ人数1人

発売時情報
- アーケード　■1980年7月稼働

©1980-2006 NBG



米国で誕生した続編

リボンに口紅、ほくろがセクシーなミズパックマンが登場、ワープトンネルが増えた迷路でゴーストと追いかけっこする。出現したフルーツが迷路内を移動したりと、アレンジされた要素も人気を集めた。ミズパックマンは、後に作られたアニメではパックマンの妻ペッパーとなり、パックマンの世界を広げるのに寄与した。

『ミズパックマン』

配信情報
- Xbox LIVE アーケード「MS PAC-MAN」
- 2007年1月10日
- 400マイクロソフトポイント　■プレイ人数1人

発売時情報
- アーケード　■1981年稼働

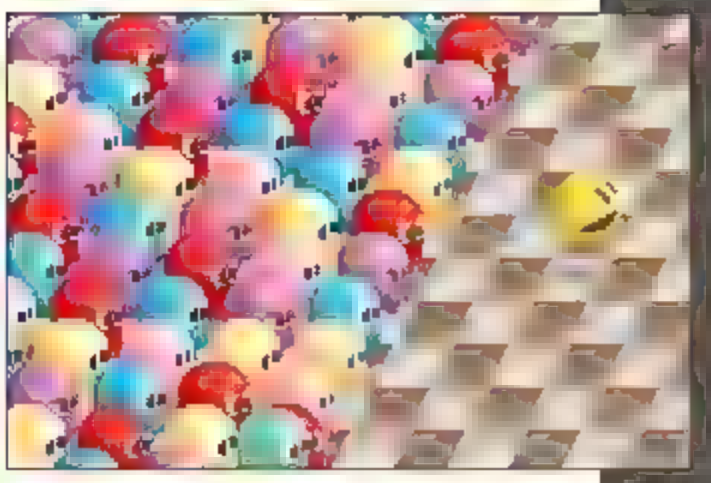
©1981 2006 NBGi

※撮影協力　ナツゲーミュージアム



また会えたね!!
パックマニアの
キミに。





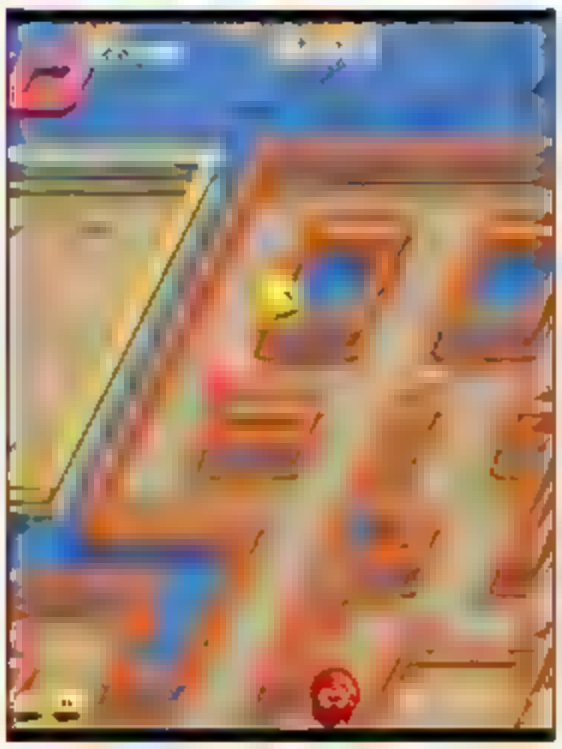
『パックマニア』

配信情報

■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年8月4日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン、クラシックコントロ ラ対応
■プレイ人数1～2人

■アーケード　■1987年11月稼働

©1980-2009 NBG



Text＝黒のイオナ(FLOOR25)

未来の世界のパックマンがやってきた!

ステージは1。残るパックマンは画面上のラスト1機のみ。クッキーを適当に食い散らかしたせいで見当たらない残りのクッキーを探し求めて逃げ回る自分の分身パックマン。もちろんパワークッキーはすべて使ってしまった。結局、健闘むなしく最後のパックマンがゴーストに捕まってしまい、ゲームオーバー。プレイ後、インストラクションカードを見て「ジャンプで敵をかわせる」ことを知り、二重でショックを受ける。——これが僕のゲーセンにおける初『パックマニア』のプレイエピソードだ。

『パックマニア』は1980年に登場して大ヒットした『パックマン』のゲーム性を受け継ぎつつも画面はナナメからの見下ろしになり、キャラクターと背景がともに立体感が出て、よりリアルになった世界が広がっていた。当時、ゲームセンターで『パックマニア』を初めて見た友達同士で「未来の世界のパックマンがやってきた!」と言った友達がいた。意味がわかるようなわからないような、僕にとって忘れられない名言である。

画面上に敷き詰められたクッキーを食べていって、パワークッキーで反撃! 基本的なルールは『パックマン』のときとなんら変わっちゃいない。しかし追加された新しいアクション「ジャンプ」の存在がこのゲーム最大の新しい点だ。追いかけっこをするうえで、敵に挟み撃ちを食らうとそれまでだったのが、本作ではジャンプで切り抜けることができる。これによって若干緊張感が消え、気楽にプレイすることができるのだが、着地直後は硬化時間があってすぐにはジャンプできず、敵を連続ジャンプでかわそうとしても、そうは問屋が卸さないという仕様になっている。さらに先のステージではパックマンに合わせてジャンプしてくるゴーストも出てくるので、ジャンプに頼りすぎず、ジャンプを使いこなすのが本作の肝なのだろう。

シンプルなゲーム性が好きで行きつけのゲームセンターではよくプレイしていた僕だが、そのゲームセンターの管理人のおばちゃんも『パックマニア』はお気に入りのようで、よくプレイしていたのを見かけた。僕が「おばちゃん『パックマニア』好きだよね」って話しかけると、「単純だからね」なんて笑って返してくれた。それが閉店になるまでに僕がおばちゃんと交わした唯一の会話だった。今でも移植された『パックマニア』をプレイしたりすると、通ったゲームセンターのことを思い出し、もっとおばちゃんと会話しておけばよかったな、と思い出す僕がいるのだ。



パワークッキーを食べて一気に反撃! パワークッキーを食べるとパックマンの表情も変化する点も注目

爆煙を出して逃げろ!



『ニューラリーX』

配信情報
■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年10月6日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2
■Xbox LIVE アーケード「NEW RALLY X」
■2006年12月27日配信
■400 マイクロソフトポイント ■プレイ人数1人
発売時情報
■アーケード ■1981年2月稼働

©1980 2009 NBGI



Text＝高岡晶己（フリーライター）

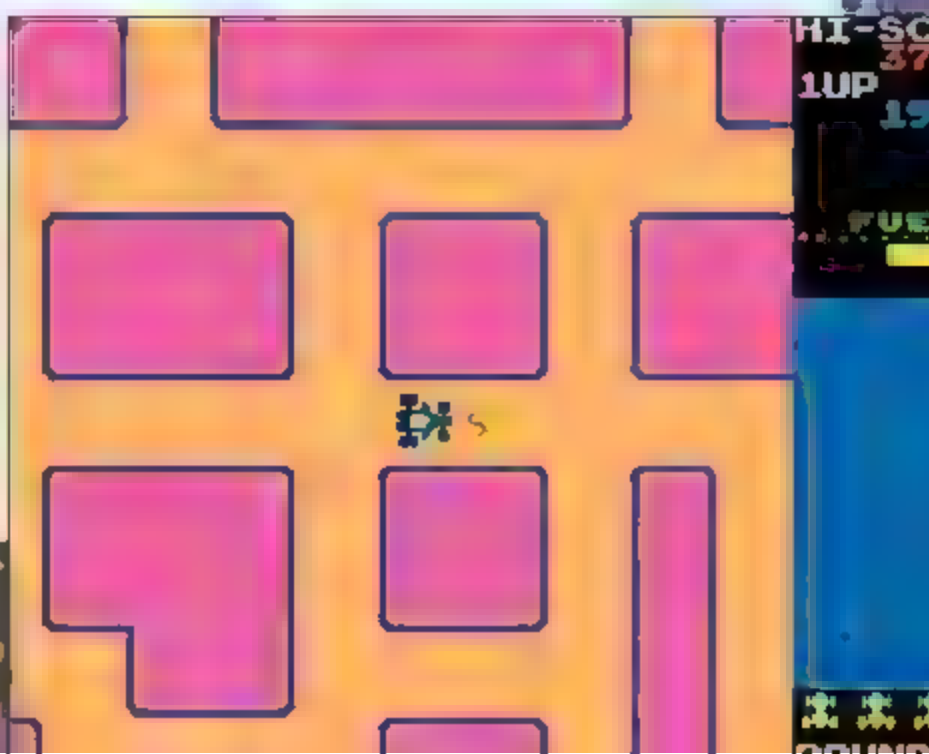
軽快なメロディに乗って迷路を駆ける青いマシン

ここまで強烈にゲームミュージックを意識したタイトルは初めてだった。『ラリーX』および『ニューラリーX』（以下『ニュー』）が登場する以前にも、『ギャラクシアン』や『パックマン』のステージ開始前に流れる曲など印象的な音楽は存在したが、基本的にプレイ中に流れるのはSEのみ。しかし『ラリーX』シリーズはプレイ中にも常に音楽が流れ続け、しかもそれがとても軽快で誰もが口ずさめるようなキャッチーさ。ゲーム自体のシンプルな楽しさにマッチしたその音楽が、プレイヤーをさらに『ラリーX』シリーズの虜にしたと言っても過言ではないだろう。

その音楽だが、実は『ラリーX』と『ニュー』ではほとんどの曲が異なり、一般的に『ラリーX』の曲として認識されている〝タラララッラ～♪〟というメロディの超有名曲が使われているのは『ニュー』。登場時の販売促進用パンフレットには『ラリーX』との違いが解説されているのだが、音楽については「ゲーム音ではなくゲームミュージックと呼んで下さい」と自ら書いてしまっているほど。関係者も音楽に相当な自信を持っていたことがうかがえる。

音楽以外の『ニュー』と『ラリーX』との最大の違いは、ゲームの難易度だ。『ニュー』はマイカーを追いかけてくるレッドカーと障害物の岩が『ラリーX』よりも少なくなり、意地悪なコースレイアウトも改善。そしてスコアによってマイカーが2回追加される（おそらくアーケードゲーム初の）ダブルエクステンドを採用し、さらに通過時点で残っている燃料がボーナスとして加算されるラッキーフラッグも登場。ラウンド1でゲームオーバーになることも珍しくなかった『ラリーX』から、ラウンド2で早くも最初のエクステンドが訪れるほど大きな改良を施した『ニュー』は、（チャレンジステージ後のラウンド4以降は一気に難しくなるとはいえ）初心者でも手軽に楽しめるゲームに進化。小手先だけのマイナーチェンジではなく、まさに〝新たな〟『ラリーX』として生まれ変わっていた。

そんな『ニュー』との比較で語られることが多い『ラリーX』だが、スペシャルフラッグが登場した初のタイトルでもある。その音楽に負けないほど、シンプルな魅力を今も放っている。



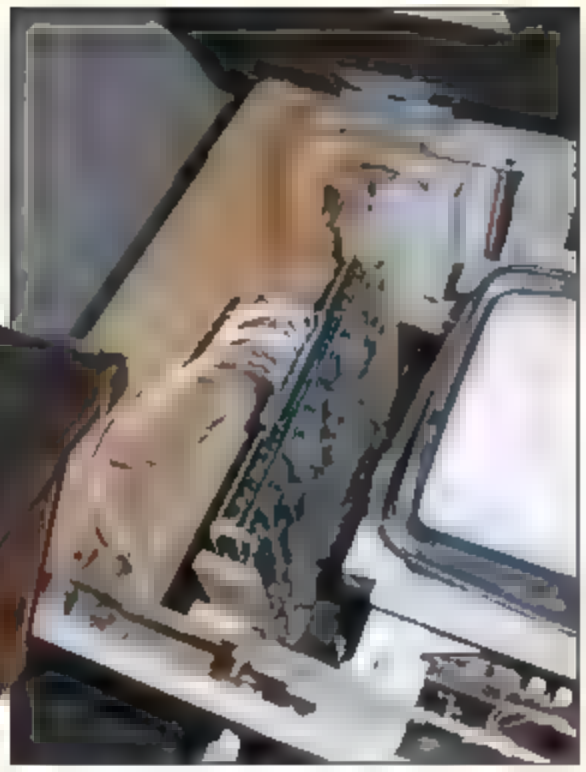
スペシャルチェックポイントという名称だったスペシャルフラッグ

い存在となったスペシャルフラッグ。役割こそ以降のタイトルとは異なるが、その生誕の地を訪れる気持ちで『ニュー』をプレイするのも一興だろう。

スペシャルフラッグだけでなく、最初に挙げた音楽も実は不変の存在になっている。『太鼓の達人』にアレンジ曲が収録されるなど、登場から30年近い年月を経た現在もさまざまなバージョンが発表されている。人々を魅了し続けている『ニュー』の音楽。もちろんゲーム自体もその音楽に負けないほど、シンプルな魅力を今も放っている。

専用テーブル筐体





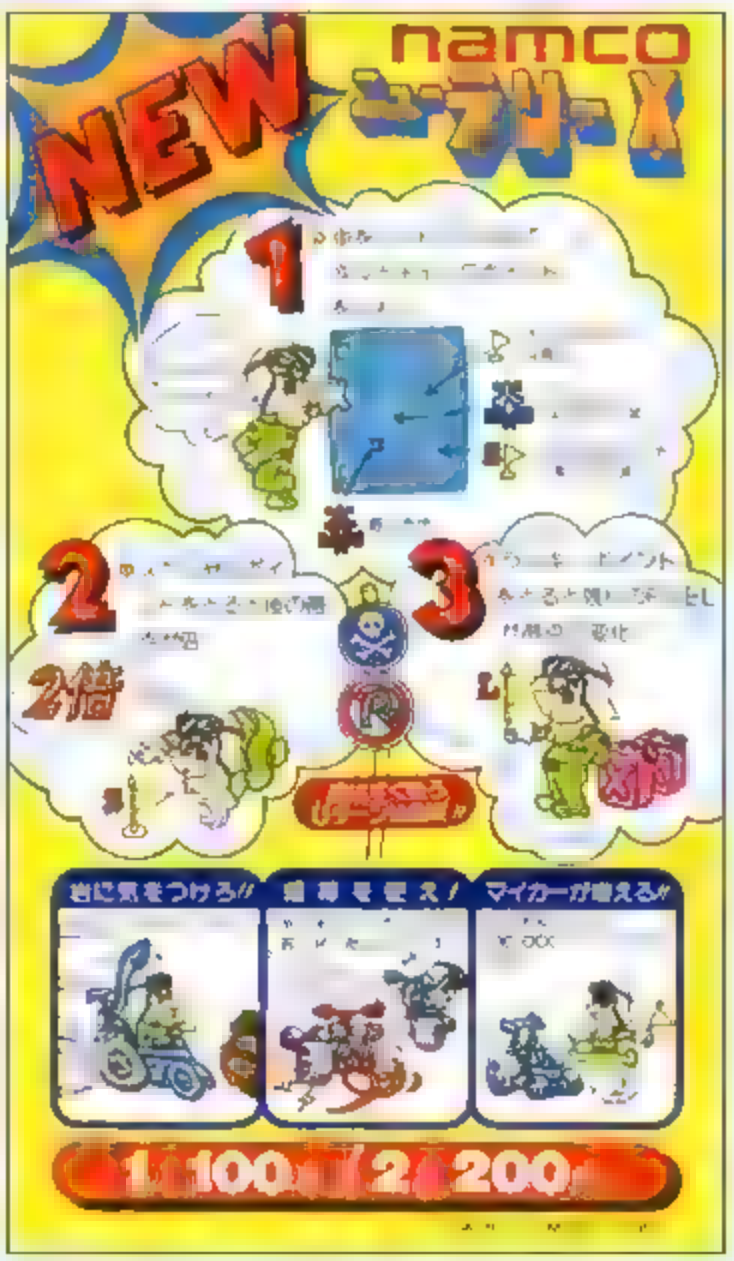
「フリーX」は同社初の横画面テーブル筐体。『パックマン』等の縦画面テーブル筐体よりもモニタ横のスペースが狭く、基板が従来のサイズと配置では収まらないことから、基板を二層式にすることで小型化し、モニタ横に縦に収めている



ナムコ純正テーブル筐体のガラス表面左下には、ナムコ製の印がある

コントロールパネル

左手でボタン、右手でレバーを操作。今の主流とは逆レイアウトのコントロールパネルに、ビデオゲーム黎明期を感じさせる





※撮影協力：ナツゲ　ミュ　シアム
※資料協力：KVC

Text＝山本悠作（編集部）

パンクさせるより、つぶしちゃえ!!

『ディグダグ』

配信情報 1
■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年10月20日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人

発売時情報 ■アーケード ■1982年3月稼働

■Xbox LIVE アーケード「DIGDUG」
■2006年10月11日
■400マイクロソフトポイント ■プレイ人数1人

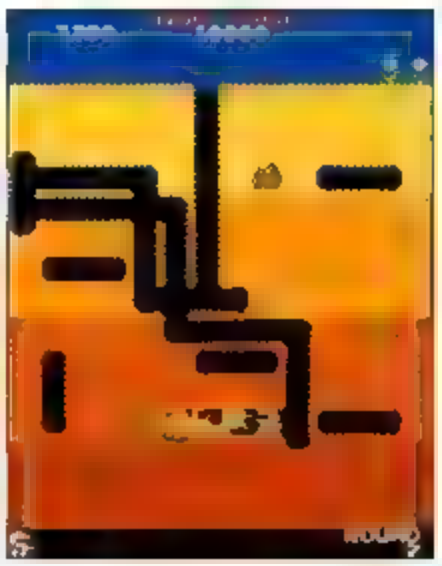
配信情報 3
■PlayStation®Network「ナムコミュ シアム comm」収録
■2009年1月29日配信
■1200円（税込） ■プレイ人数1人

©1982 2009 NBGI

Text＝風のイオナ（FLOOR25）









危険と安定のはざまで揺れ動くプレイヤーの心理

自分が小学校の低学年の頃、隣の家に住んでいた4つ上のゲーム大好きのお兄さんにしょっちゅうゲームセンターに連れてってもらっていた。ボロい掘っ立て小屋のような店や、駄菓子屋の店頭など、あらゆる場所に連れてってもらった中で『ディグダグ』はお兄さんにとってもお気に入りのゲームだったようで、頻繁にプレイしているのを隣で見ていたものである。そして、お兄さんはいつも僕に最初の1機を遊ばせてくれたので、それがいつも楽しみでしょうがなかった。

『ディグダグ』は攻略法がモリで突いて膨らませて破裂させる方法と、岩を落としてまとめて敵を倒すという2通りあることが斬新だったのと、敵キャラながらプーカァとファイガーの愛らしさもあって、大ヒットしたゲームでもある。当時『ディグダグ』の類似ゲームが多数ゲームセンターに出回っていたことからも、その様子がうかがえる。

本作は敵を一匹ずつ仕留めていけば、割と無難に面クリアしていくことができるのだが、プレイを重ねるに従って、その欲求は「岩を使ってまとめてつぶしたい」に変わってくる。その結果、序盤の面でさえいつ死んでもおかしくない危険と隣り合わせのプレイが求められることになる。危ない橋を渡ってでもスコアにこだわるか、安定で妥協して先のステージへと進んでいくか、この葛藤のはざまで揺れ動きながらプレイをするのが正しい『ディグダグ』の楽しみ方でもある。自分でプレイするようになった頃、今回は割り切って安定プレイを目指そうって思っても、途中から長い通路を作り、追っかけてくるプーカァやファイガーたちを振り向きザマに一発、また一発と足止めして岩石へと導いてしまうのである。岩石落としからの快感から逃れられないのはもはや麻薬と同じようなものかもしれない。

さて、冒頭でお話ししたお兄さんとの話でこんなエピソードがある。ある日『ディグダグ』のプレイ中に「この面をクリアしたらガッツポーズしてやるよ」、とお兄さんが言った。別にお兄さんのガッツポーズなんて見たくないんだけどなぁ、なんて不思議に思いながら面クリアを待っていると、お兄さんが画面を指して「ほら、ガッツポーズ！」。画面の中のディグダグは確かにガッツポーズをしていた。土を掘っていないディグダグのポーズが確かにそう見えるのである。そんなお兄さんから教えてもらったしょうもないネタを自分がこうして全国のゲーマーに伝えている、というのもなんだかおかしな気分である。フフ……これでアナタもガッツポーズにしか見えなくなったハズ。


ディグダグ、ガッツポーズの図（笑）



後半面では敵のほうがスピードは速い。やられる寸前に岩石落としを決めるのもまた快感だ！

戦略的ガケクズシゲーム





『ディグダグII』

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード ■2009年10月20日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1985年3月稼働

©1982-2009 NBGI



Text＝鳳のイオナ（FLOOR25）

岩石崩しの快感を越えるガケ崩しのダイナミックさ

あれから数年――隣の家のお兄さんに連れてってもらっていたゲームセンターは、クラスのゲーム好き同士で通うようになった。少ないお小遣いをやり繰りし、ゲームセンターでの滞在時間のほとんどは他人のプレイのギャラリー。そして自分の1回のプレイには命を懸ける、そんなどこにでもいる小学校高学年のゲーマーに育っていた自分の目の前にヤツは帰ってきた。そう『ディグダグII』の登場だ。前作の『ディグダグ』が全盛期に稼働していた頃は、うまい人のプレイを見ていることがほとんどだったが、現役アーケードゲーマーなんかを気取るようになった自分にとって、今回は自分が率先してプレイする立場。家から一番近く、おばあちゃんが店員をしているゲーセンで友人と二人、入荷したばかりの『ディグダグII』に向かった。

前作でも存在した2通りの攻略法は、今回の『ディグダグII』でも健在である。モリで突いて破裂させるのは前作と同じだが、今作では岩石落としの代わりにガケ崩しという新たな攻略法が追加されている。このガケ崩しが、岩石落とし以上に快感なのだ。ステージによってはフィールドの半分の地形を敵もろともまとめて海に沈めることができ、成功したときの気持ちよさはシューティングでボンバーを使ったときの感覚そのもの。さらに『ディグダグII』は、前作の葛藤をあまり感じることがないというのも特徴である。なぜなら、ステージによって攻略法を決めて挑めるからだ。このステージはモリで、このステージは島崩しで、といった具合に地形によって攻略法を切り替えてプレイすることが自然であり、一瞬の気の迷いでギャンブルに出てしまうことがあまりないのだ。

純粋なアクションゲームだった前作と比べて『ディグダグII』はパズル性が強かった。一度、ガケ崩しの攻略法を作ってしまえば、以降のプレイでも同じようにガケ崩しをしてボーナスを得ることができる。つまり、プレイ毎にピンチを乗り切っていく前作と比べて、1面ずつ確実に攻略法を作って進んでいくのが『ディグダグII』の魅力だった。一見似ている両作だが、やり込んでいくことで前作との明らかな違いにも気づいたものだ。

期待していたスリリングさこそ減少したものの、新たにパターンを作ることの楽しさを教えてもらった本作。思惑は多少外れたものの、これも僕の中に残る思い出のひとつである。



崩したい地形に敵を誘い込んで一気にズズーン！これをやらずして『ディグダグII』を楽しめるかー

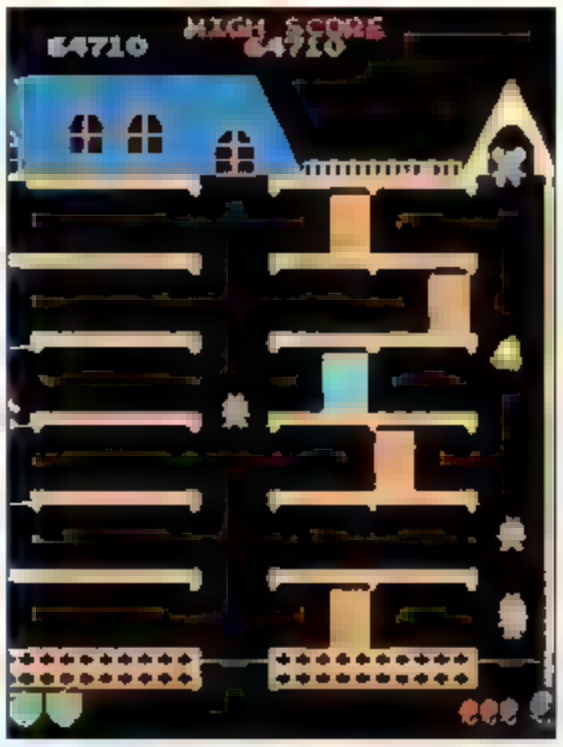
がんばれマッピー、正義の味方!!



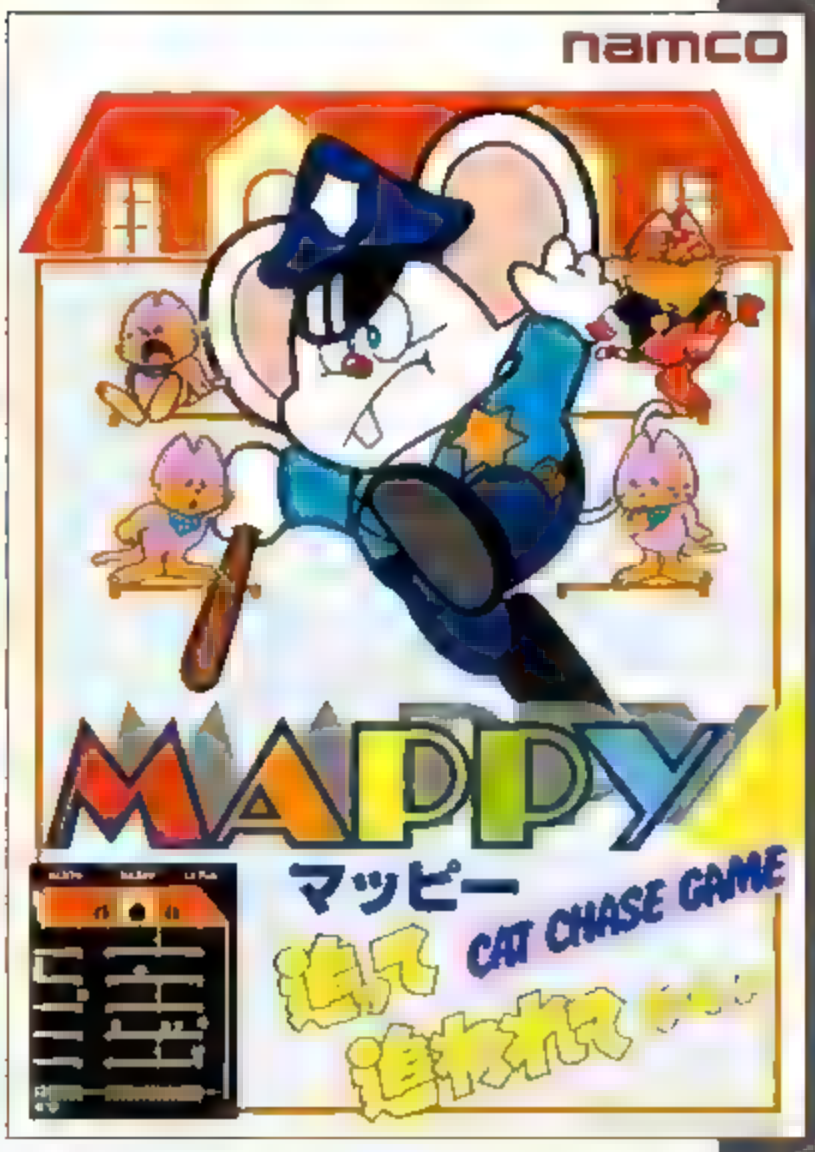
『マッピー』

配信情報
■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年4月14日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人
発売時情報
■アーケード■1983年5月稼働

©1983 2009 NBGI







Text＝GERTACK!（フリーライター）

童心に返って『マッピー』を楽しみたい

子どもの頃の筆者は「マッピー」のゲーム筐体やポスターなどに描かれたイラストを見て、ふわふわモコモコ系のキャラクターたちがかわいらしくて大好きでした。しかし、この「マッピー」自体はもともと「マイクロマウス」という見た目が硬そうな迷路脱出ロボットとして1981年に誕生しており、その2年後にビデオゲームとしての本作が登場したのでした。

ゲームのほうは2方向レバーに1ボタンのみというシンプルな操作でありながら、ドアを使った多彩なテクニックや、敵キャラの「ニャームコ」が盗み出した品物をペアで取り続けていくことで倍率が上がるボーナス得点、瞬時の判断力がゴールまでの残り時間を左右するボーナスステージなど、当時では斬新なアイデアがたくさん詰められたゲームデザインに夢中になってプレイしたものです。また、ゲームミュージックの存在がまだあまり重要視されていなかった時代でしたが、思わず歌詞をつけて歌いたくなるような本作の楽しいメロディのBGMもゲーム中では重要な役割となってくれたりして、モタモタしていると出てくる永久パターン防止用のキャラクター「ご先祖様」の出現やボーナスステージの終了などはBGMの流れを覚えることでタイミングをつかむことができました。

当時の筆者は、最寄り駅ビルのゲームコーナーに本作のアップライト筐体がずっと置いてあったので、筐体デザインのかわいらしさも相まって何度も遊んでいた思い出があるのですが、のちに本作のパソコン版や家庭用移植版が発売されてもアーケード版の迫力や楽しさが忘れられず、『マッピー』目当てでそのゲームコーナーに通っていました。本作のおかげで仲良くなった他校の友達ともプレイしあったりして共通の話題になったり、ハイスコアを競ったりするのが楽しくて子どもの頃に一番遊んだゲームです。今ではそのゲームコーナーはなくなってしまいましたが、ゲームセンターという共有の場所で遊んだ共通の思い出を今になって懐かしむことができるのも、家庭用ゲームとはまた違ったアーケードゲームという特別な存在だったからこそだと思います。

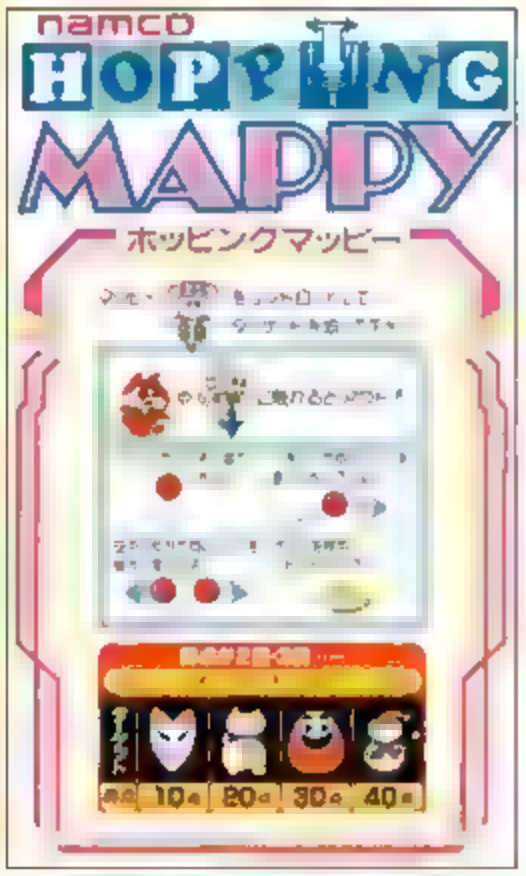
みなさんも、子どもの頃に『マッピー』を遊んだことを思い出しながらバーチャルコンソールアーケード版を楽しむのも良いでしょうし、プレイしたことがない人にも、ゲームとしての基礎がしっかりとしている本作を素直な気持ちで楽しんでいただきたいですね。「マッピー」は、子どもの頃の純粋な気持ちに近い作品だと思います。



軽快なBGMにノリながら風船を割って得点を稼ぐボーナスステージは優柔不断だとクリアが難しい



今度は新兵器ホッピングに乗って、品物探してあっちへホップ、こっちへジャンプ。



『ホッピングマッピー』

配信情報

■Wiiバーチャルコンソール アーケード
■2009年6月2日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人
[redacted]
■アケード■1986年4月稼働

©1986 2009 NBGI



Text＝VHS（フリーライター）

究極のシンプル・キャラクターゲーム

ナムコの固定フィールドアクションというと、どんなイメージがあるでしょう。『パックマン』や『マッピー』といった巧みに主人公を追いつめてくる敵に頭を悩ませるゲームでしょうか。それとも『モトス』や『グロブダー』といった、手順を間違えるとスタートと同時に即死する詰め将棋のようなゲームでしょうか。一見シンプルでもどこか複雑で、奥深さや神秘さを感じる。ナムコの固定フィールドアクションにはそんな印象があると思います。そうした点から見ると『ホッピングマッピー』はかなり異色の存在なのです。

本作は『マッピー』の続編。ですが人気キャラの割にこれまで移植が携帯アプリのみだったため今回初めてこのゲームを知った方もいらっしゃるのではないでしょうか。前作同様、お宝（今回は民芸品）を盗んだニャームコ&ミューキーズと、おなじみフレッシュポリス・マッピーのお宝争奪戦が展開しますが、今回はお宝がなぜか屋外に持ち出されており、皆ホッピングで跳んでいます。でも太りすぎのニャームコはホッピングに乗れず自力ジャンプでバテバテなのでした。お宝回収でクリア、ペア回収による倍率点、ハリーアップとご先祖様の時限要素、風船のボーナス面など基本ルールは前作を踏襲していますが、実際に遊んでみると引き継いでいるのはルールだけで、ゲーム性は前作よりはるかにシンプルなことに気づきます。

まず操作に関して、前作がボタンひとつで、はじき飛ばし、体当たり、ドア閉めダッシュなど多彩なアクションを見せたのに対し、今作のボタンは加速のみ。空中で進行方向の逆側にレバーを倒すと引き返し、マッピーをマスの境に滞空させ敵をすり抜ける特殊操作がありますが、操作ひとつが多数のアクションに派生することはないのです。

敵の動きもシンプルで、ニャームコは縦移動→1マス左→縦移動と繰り返して15マス間隔でバテるだけですし、ミューキーズに至ってはマッピーを追いかける子は逮捕されたのか、ひたすら縦か横の端から端を往復するだけ。おかげで極端に難しい面もなく、すり抜けを覚えれば全31面制覇も難しくありません（強いていえば29面が難関）。

得点も控えめで、狐・猫・だるま→空箱→雪だるまのペア回収で高倍率ですが素点が低く、赤ダイヤ（ランダム得点）の影響が大きい点配分になっており、テクニックによる点稼ぎを否定するような意図も感じます。

このように本作はあらゆる点でシンプルです。けれども、だからこそ肩の力を抜いてマッピーたちのしぐさに目をやりながら和やかに楽しめるのです。アクションというとパターンや得点が注目されがちですが「キャラと遊ぶこと」もまた大きな魅力。本作はそれを再認識させてくれる極めてシンプルなキャラクターゲームだったのです。



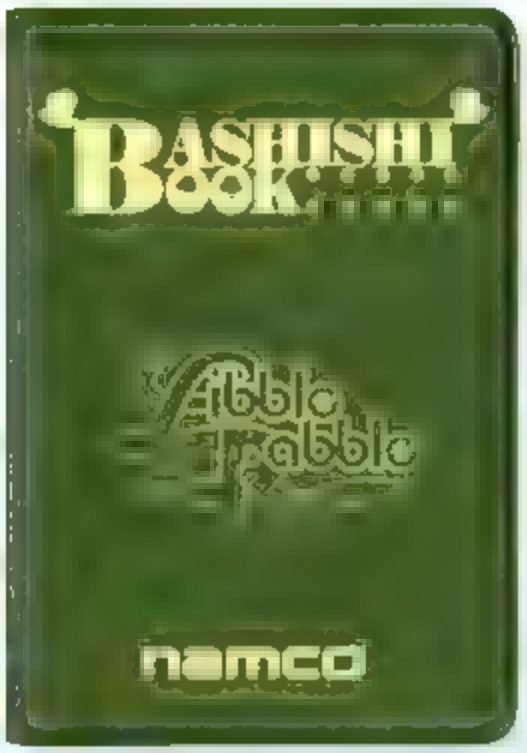
縦列で横に跳ぶ敵は縦方向のマス間滞空ですり抜けろ！

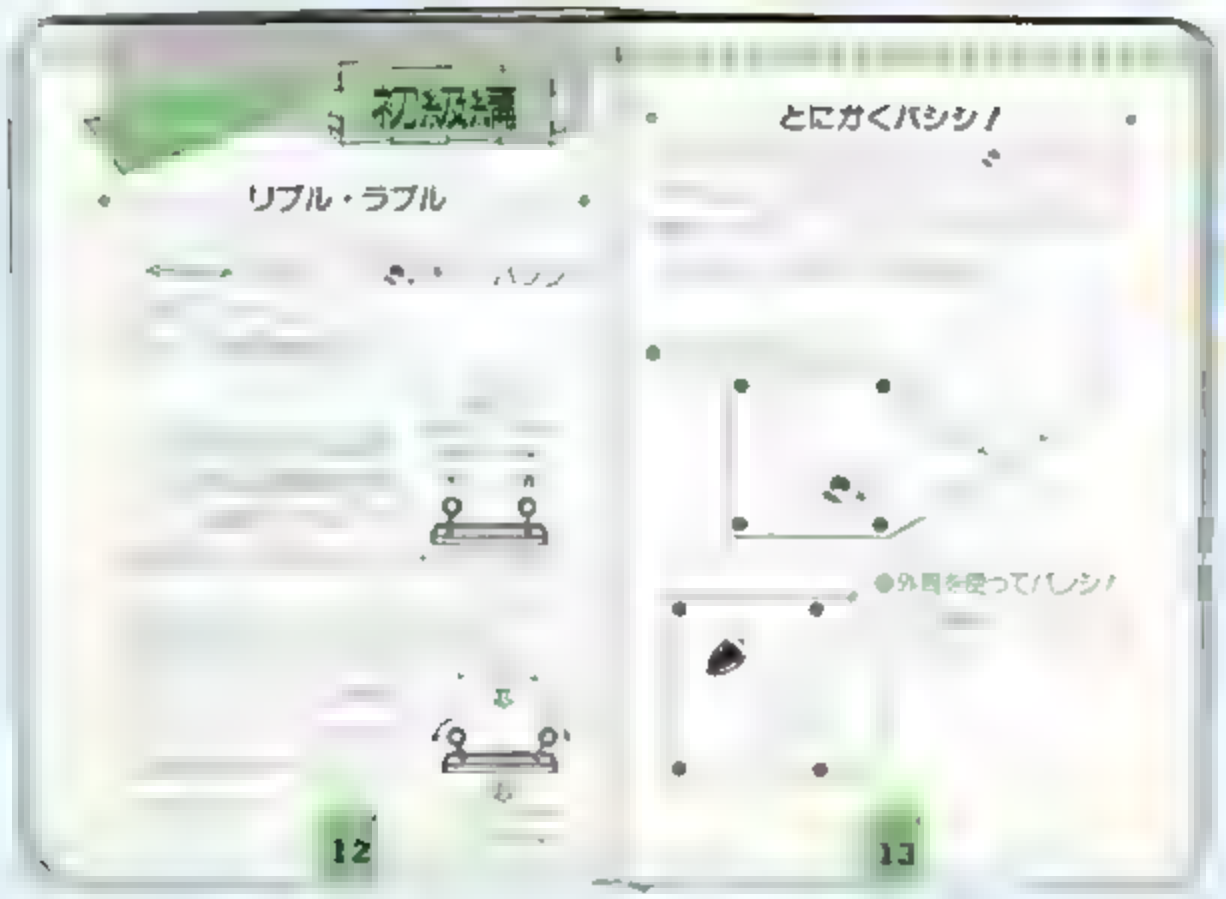


バシシマーカー

ナムコの直営店などで無料配布されていた。厚紙の切り込みから円形に抜いて画面上に置き、ボーナスステージで画面に一瞬だけ表示される宝箱の位置を覚えておく目印として使用する。テーブル筐体中心だった当時ならではのユニークなアイテムだ。余談だがX68000移植版が発売された際、バシシマーカーがオマケに付属した。こちらはビニール入りとなっている





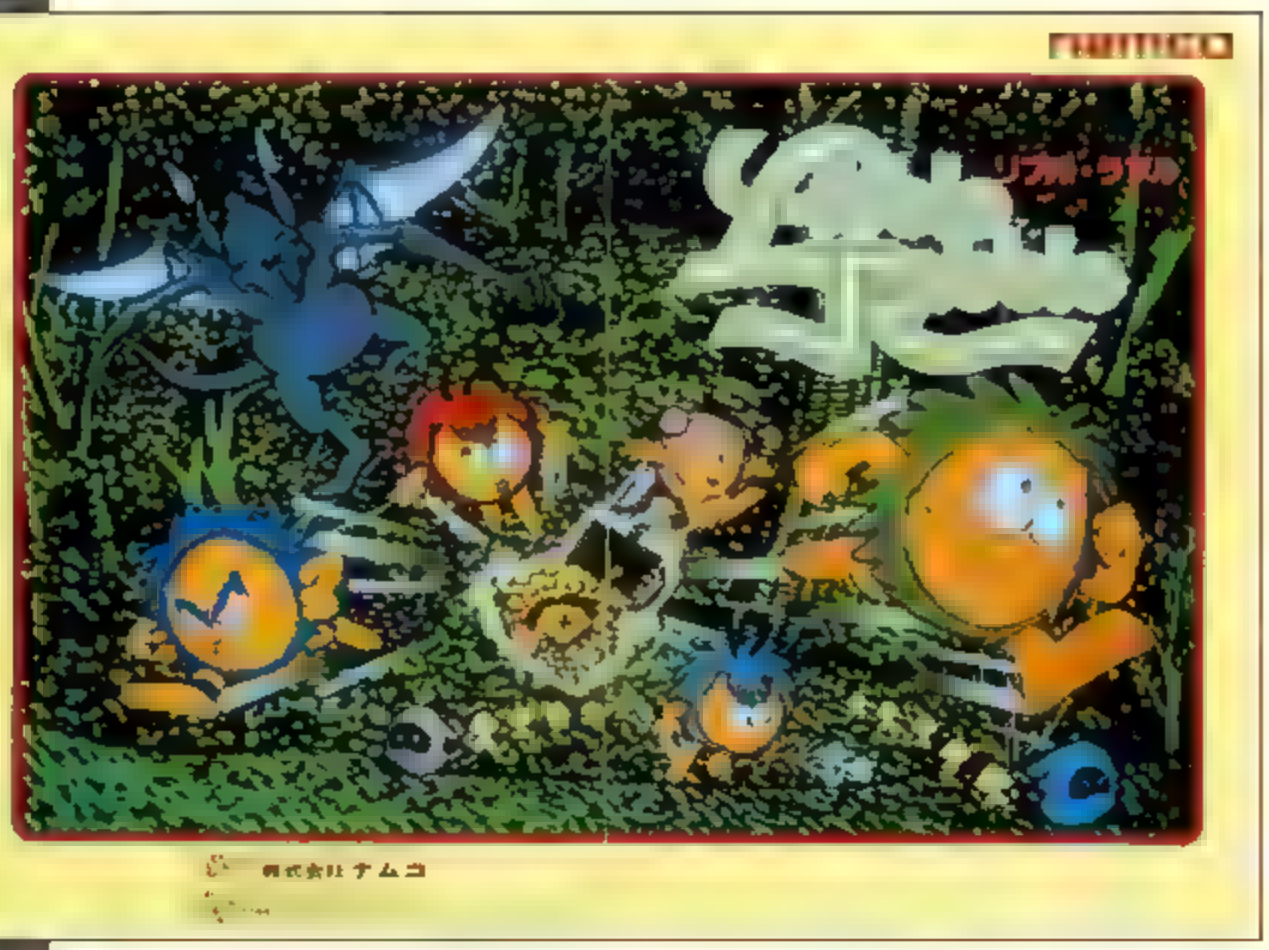


バシシブック

ストーリーやテクニックが記された通称「豆本」。ナムコ直営店で配布された。ちょうど中高生の生徒手帳くらいのサイズで、カラーページありオマケページありと豪華な内容。『豆本』は本作のほかにも『ポールポジション』の「青春を語る8章」と、『ディグダグ』の「DIGTIONARY（ディグ・ショナリー）」が存在した

Text＝ジストリアス(フリーライター)

※資料協力：KVC
※資料協力 ナツゲーミュージアム





ばっちしバシシ！



『リブルラブル』

記憶情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード ■2009年11月17日■信
■800Wiiポイント ■クラシックコントローラ専用 ■プレイ人■1～2人
発売時情報 ■ア ケ ド ■1983年12月■■

© 983 2009 NBGI

Text＝多根清史（フリーライター）

小さく囲んで魔法でバシシ！「囲む」×「育てる」の深さ

食べる、掘る、囲む。『パックマン』に始まるナムコの「～する」＝動詞ゲームの流れをくんでる、なんてスマートな説明は後付けのこと。『リブルラブル』と初対面したときの頭の中は「なんかすごいのが来た！」でイッパイだった。スティック2本の操作は見たことないとは言えないが、〝囲む〟自由さがとてつもない。矢印の形をした魔法の道具「リブル」（左）と「ラブル」（右）を四方八方に動かすと、二つを結んでるラインはゴムのように伸びたり縮んだり。ラインを画面上の杭に引っかけて敵なりアイテムを「バシシ」（囲む）したら、内側が見る見る塗りつぶされていく！

ギャラクシアンが飛び回り、アカベエが追っかけるのは8×8単位などの「キャラクター」を動かしてるにすぎないが、塗りつぶすのは多くの「ドット」をひとつひとつ処理してるということ。その頃なまじマイコン（パソコン以前なのです）少年でプログラムもかじってただけに、こいつすごいことをしてる！　とテクニカルに驚いてしまったわけ。

リブルとラブルで囲んで魔法でバシシ、小さく小さく囲んで～と『ラジオはアメリカン』（ナムコ提供のラジオ放送）のCMソングを口ずさみながら、キノコの「マシュリン」をすべてバシシするもよし。しかし、やっぱり虹あり宝石あり結婚式ありのド派手な「奇跡」を起こしてナンボでしょう。画面のどこかに隠されている宝箱のありかを含むエリアを囲めば赤く光り、そこを小さく正確にバシシしたら宝箱の中から妖精がコンニチハ。散り散りに逃げていく彼らを捕まえて6文字のキーワードをそろえれば、お待ちかねの奇跡＝ボーナスステージの始まり。スタート時に数秒だけ点滅して表示される宝箱はココとココ！　と大急ぎで目印代わりに乗っけた10円玉も懐かしい思い出。ナムコが配ってたバシシマーカー？　いつも常連さんが持っていった後でしたよ、ええ……。

やってもやっても底の見えない奥深さは、〝囲む〟×〝育てる〟のとつの動詞である〝育てる〟の掛け算から来ている。ゲーム画面は大地でもあり、植物が種→芽→花→実→また種を残すサイクルを繰り返す。しかし、バシシは土地を荒らすため、ざっくり囲みまくってると不毛の地に……。エネルギーを補給するために必要な分だけバシシで刈り取り、作物を枯らせる魔物を退治し、実を盗んでいく下っ端魔法使いのホブリンを追っ払い、オレ専用のお花畑を育てる労働の喜び！　80年代初めに、今どきのブラウザゲームなどの家庭菜園＆生態系ＳＬＧの原型ができていた、とは言いすぎ？

左（リブル）と右（ラブル）を取っ換える「エクスチェンジャー」や、ラインをちょん切る「シェアー」みたいな敵キャラもほかのゲームにはありえず、一期一会に満ちている。家庭用の移植にも恵まれてるんだけど、バシシマーカーはテーブル筐体じゃないと置けないんですよね。



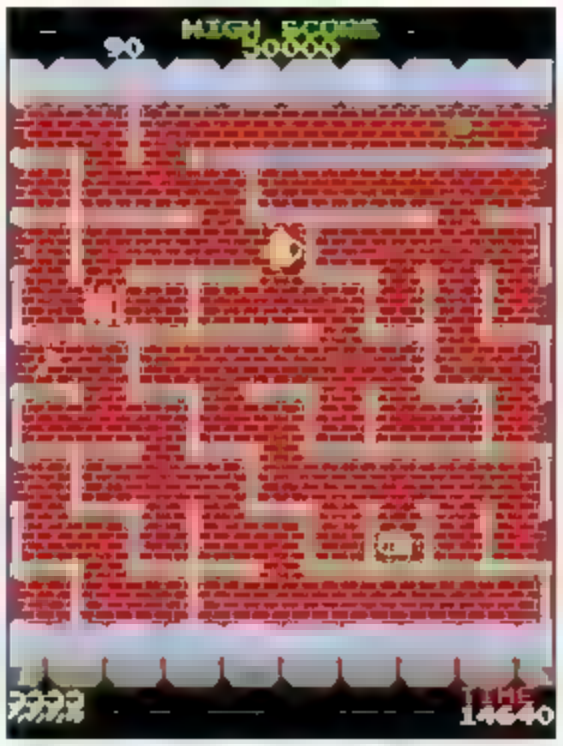
敵を避けながら宝箱探しがアツい！畑を荒らしちゃう囲みすぎに注意

カイは救いの騎士を待っていた…



『ドルアーガの塔』

配信情報
■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年5月12日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人
[redacted]
■アケード■1984年7月稼働
©1984 2009 NBGI







Text＝大村憲一（フリーライター）

謎と神秘に満ちたアクションRPGの先駆け

『ドルアーガの塔』は1984年発売のアーケードゲーム。黄金の騎士「ギル」を操り、魔物「ドルアーガ」が待ち受ける60フロアの塔を進む。

一見アクションゲームだが、体力や攻撃力といったパラメーターがマスクされており、その中身はアクションRPGと表現したほうが正しいだろう。1984年当時RPGというジャンルは一般的な知名度が低かったのに加え、『ドルアーガの塔』の戦場はわかりやすさが重視されるアーケードゲームの世界だった。もしも各種のパラメータがマスクされずに画面に出ていたとしたら、かなりとっつきづらく見えていただろうことは簡単に予想できる。『ドルアーガの塔』はゲームセンターとゲーム雑誌を巻き込んだ大ブームとなり、現在も多くの人々の思い出に残っているが、ここまでのムーブメントにはなっていなかったかもしれない。パラメータをマスクしたのは英断だったと言えるだろう。

『ドルアーガの塔』は一般的なアクションRPGとは異なり、経験値に相当するパラメータが存在していない。RPGというジャンルそのものがマイナーでありゲームのキャラクターが成長するという概念が浸透していなかったのに加え、記録媒体が存在していなかったことが理由として挙げられる。現在で言えばメモリーカードもICカードもないような状態でキャラクターを成長させようとする無理がある。

経験値の概念自体は続編となる『イシターの復活』で導入されるのだがそれはさておき、その代わりにプレイヤー自身の経験が非常に重要になる。そう、宝箱の存在だ。『ドルアーガの塔』には60フロアのほぼすべてに宝箱が隠されている。宝箱は特定の条件を満たすことで初めて出現し、中にはアイテムが入っている。体力や攻撃力を上昇させるもの、特定のモンスターへの耐性を提供するもの、フロアを照らし出すもの、それ単体では効果がないものの先のフロアに出現する重要アイテムのキーになるものなどさまざまな効果を発揮する。

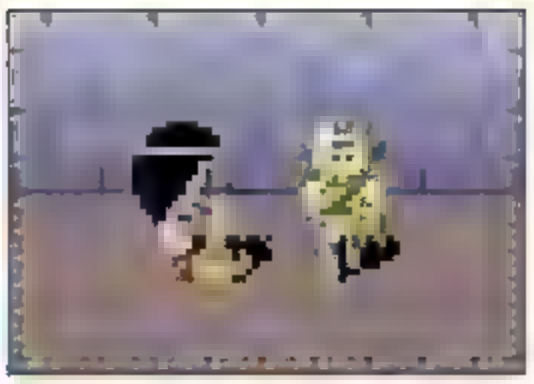


宝箱の出現条件は各階によって異なり「特定座標の通過」や「敵を倒す順」など千差万別。宝箱がゲーマーの心を狂わせた

ナムコは『ゼビウス』において謎と神秘を提唱したが、それをより深化させたのが『ドルアーガの塔』の宝箱。あるフロアでは敵を倒す順番を問われたかと思えば、またあるフロアではアイテムをあえて失うことを要求されるなど、プレイを間違えると決して条件を満たせないものも存在する。さらにアイテムの中にはマイナスの効果を持つものも多く含まれている。

暗号の堅牢さを「暗号強度」と称するが、『ドルアーガの塔』における暗号強度は極めて高く設定されている。ビデオゲームにおける謎解き自体が黎明期であることを考えると、これは先見の明であると言わざるをえない。







ゲームは簡単！ 謎は難解！

『イシターの復活』

配信情報

■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年3月26日配信
■800Wiiポイント ■クラシックコントローラ専用
■プレイ人数1～2人

■アーケード ■1986年7月稼働

©1984-2009 NBG



Text＝多根清史（フリーライター）

コールギル！ ヒートボディ！ アーケード発RPGの逆襲

1人プレイか2人プレイか、それが問題だ　新作ゲームを前に、いきなり哲学的な思索にふけってしまった。6本の腕と4本の脚を持つ大悪魔のドルアーガを倒した黄金の騎士ギルと、助け出されたイシターの巫女・カイ。2人に対応して2本のジョイスティックが突き出てるけど、さてどんなプレイをしたらいいのやら。筐体に貼られたインストカードでもひととおり操作は説明してるが、プレイ人数のただし書きがない！

ナムコのゲームはいつもミステリアスとはいえ、どう接したらいいかわからないと悩んだのはこの子ぐらいですよ。けど、ほどなく解決。カイだけで塔の中を歩き回り、扉を開けてから「CALL GILL」の呪文でギルを呼び出す……1人プレイ余裕です。バーチャルコンソールアーケードでは2人プレイ用モードも追加され、フレンドリーになったもんです。

ナムコの80年代を飾ったアーケードゲームとファンの間には、どんなムチャ球が来ても体で止める、名バッテリーのような信頼関係がある。『ゼビウス』の隠れキャラも『ドルアーガ』の難解な宝箱の出現条件も、愛とガッツで乗り切った。

カイとギルが経験値をためることで成長するRPG的なシステムも斬新だったが、パスワードによるコンティニュー制にするのは（その場コンティニューもあるけど）「アーケードは1コインでクリアするもの」という固定観念が木っ端みじんー家庭用RPGが盛んになっていった時期とはいえ、実に思い切ったことをしたもんです。

そんなチャレンジをされたら、ナムコファンも応えるしかないじゃない。初期状態のギルは敵を倒すごとにHPが減ってしまい、死にかけるし、カイも魔力を回復するアイテムもなく、コンティニューするまで減りっ放し。そして塔のフロア数は『ドルアーガ』の倍以上、128階ときたもんだ。そのすべてをクリアしなくてもいいが、各フロアにはいくつも扉があり、ルート選びを間違ったら同じフロアの間を行ったり来たり。この頃から、どこの店でも攻略雑誌が置かれ、ゲーセンノートでの情報交換が盛んになったのも偶然じゃないだろう。

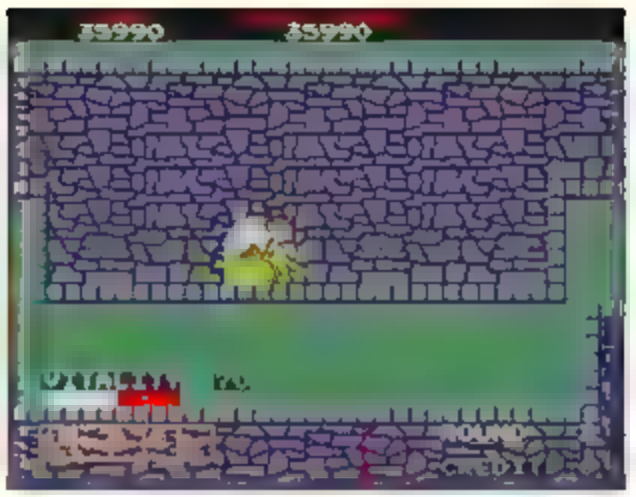
ナムコ公式のパスワード用紙を何十枚、真っ黒にしたやら。でも、ギルさんの苦労にゃ及ばない。呪文が通用しない敵には、体を真っ赤に燃やす「ヒートボディ」をかけられて鉄砲玉に。そのままコンティニューすると退化して……と体を張った悲哀が嘆かれたりもしましたが、最終面の対アキンドナイト決戦こそギル最大の見せ場！

スライムをまとめて眠らせるスリープや、効率よく経験値を稼げるキラークラウドもいい。が、絶大な破壊力があるものの、カイが退化してしまうので使えねえ～と言われる呪文「BIG BURN」の不遇っぷりが大好きで、いつの間にやらペンネームの元ネタになってましたとさ。



初めての共同作業は塔からの脱出！
育てたパスワード用紙は宝物です











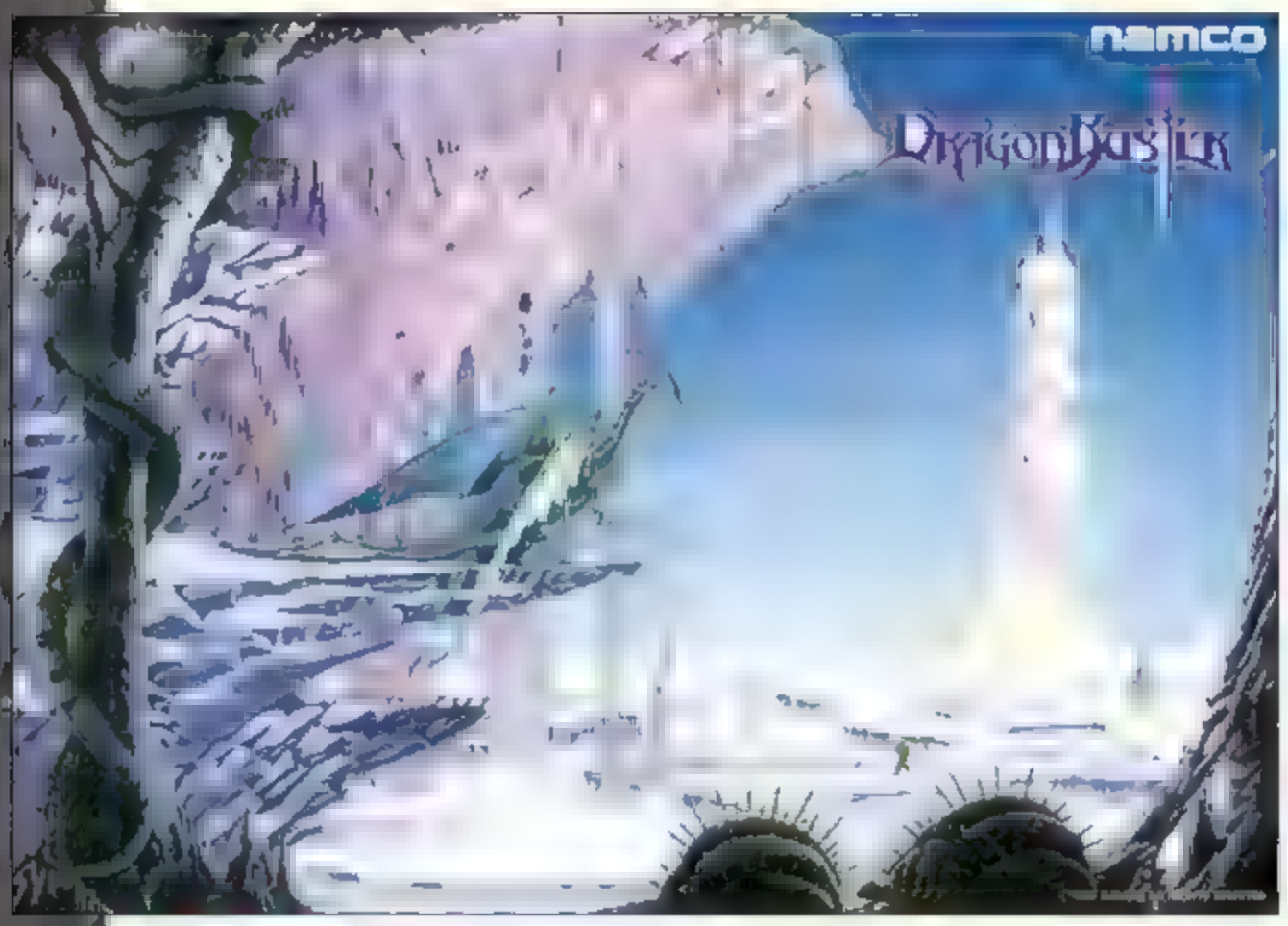
プロモーションビデオ集「ナムコの伝説」VHDソフト映像特典

Text—山本悠作(編集部)

ゲームのプロモーションビデオを集めた、超絶マニアックな映像集「ナムコの伝説」をご存じだろうか？　映像はすべてナムコ(当時)社員の手作り。VHS、ベータ、そしてVHDの3機種用に発売された本作は、惜しくも一番マイナーに終わったVHD版の限定収録映像に『ドラゴンバスター』ボツキャラのイラストが映像として収録されていた。その幻のイラストを、ここに紹介しよう。

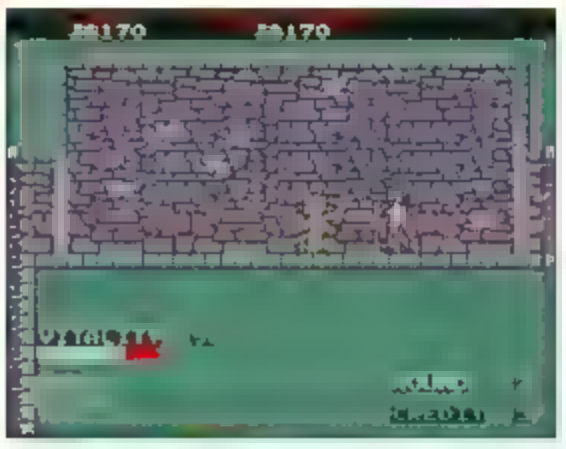
「ナムコの伝説」
制作・著作　NAMCO(当時)
発売　ビクター音楽産業(当時)
※絶盤　©1986 NBGI

※資料協力 ナツゲー ミュージアム



ドラゴンバスターは たったひとり





Text＝大村宏一（フリーライター）

『ドラゴンバスター』

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード ■2009年9月15日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1985年1月稼働

©1984 2009 NBGI

ファンタジー黎明期 ゲームにまつわる議論

『ドラゴンバスター』は1985年に発売されたアクションゲームである。主人公「クロービス」は王女「セリア」を助け出すべくドラゴンのすむ山へと向かう。行く手を阻む「廃墟」「塔」「墓地」といったステージは迷路状となっており、各小部屋を「ルームガーダー」と呼ばれる魔物たちが守っている。当時としては珍しく剣と魔法のファンタジーワールドを舞台としており、前年に発売された『ドルアーガの塔』と並んで強い印象を残した。

『ドルアーガの塔』が俯瞰視点だったのに対し、『ドラゴンバスター』は横からの視点。大きなキャラクターが好評を博した。『ドルアーガの塔』は謎解きに重点が置かれたが、『ドラゴンバスター』は特殊な操作テクニックが重要となっている。

「兜割り」はジャンプ中にレバー下十剣ボタンで出る技で、通常よりも高い攻撃力。「二段ジャンプ」はジャンプ中にタイミングよくレバーを上に入れることで再ジャンプが可能。マップ中には「二段ジャンプ」でしか行けない場所があり、近道をしたりアイテムを稼ぐのに便利だった。「垂直斬り」は高いところから落下する際にレバー下十剣ボタン。全体重を乗せて剣を突き刺す捨て身の技だ。

これらのテクニックを使えばゲームが有利に進行する。たとえばルームガーダーとの出会い頭にタイミング良く兜割りを出せば何もさせずに倒すことができる。敵の攻撃で空中に巻き上げられた際に垂直切りを出せば一発逆転も夢ではない。いずれの技もレバーやボタン入力のタイミングがシビアであり、手先の器用さが求められる。『ドルアーガの塔』を知識の重要な文化系のゲームとするなら、『ドラゴンバスター』はテクニックの重要な体育会系のゲームと言えるかもしれない。

『ドラゴンバスター』の最後を飾るのはドラゴン山で待ち受けるドラゴン。クロービスを圧する巨体を持っており、かみつきや引っかき、回転や炎の息といった多彩な攻撃を仕掛けてくる。

ドラゴンの生物感の描写は本作における印象的な要素のひとつだ。ドラゴンの身体には弱点が設定されており、剣で切ると2倍のダメージを与えることができる。1面は頭、2面は右足、3面は右手……というようにそれぞれ場所が異なっており、まるで過去の戦いにおける古傷を表現しているよう。弱点が生まれた理由が明示されていないのも想像力をかき立ててくれる。たまにドラゴンは眠っていることがあり、その際はクロービスが先制攻撃をかけられる。これなどはプレイヤーが有利になるばかりだから、インカムよりも生物感を優先するというこだわりの産物だろう。ひとひねりを加えるナムコのセンスがいかんなく発揮されているのだ。

巨大なドラゴンが、多彩な動きで襲いくる迫力の戦いが話題に

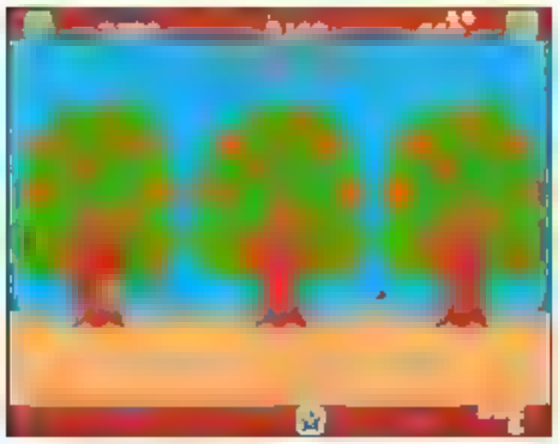
おもちゃのお城は大さわぎ！

『トイポップ』

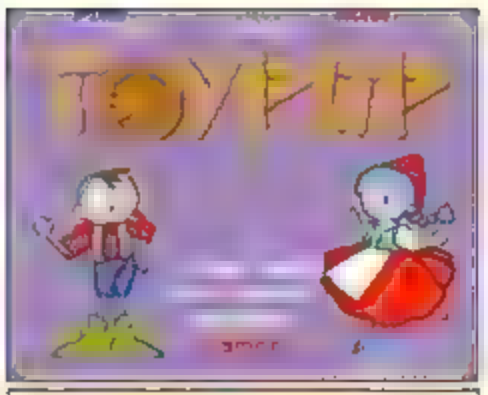
配信情報

■Wiiバ　チャルコンソ　ルア　ケ　ド
■2009年11月24日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン　クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人
[redacted]
■アーケード■1986年4月稼働

©1986 2009 NBGI



Text＝VHS（フリーライター）







キャラ×戦略×ランダム＝トイポップ

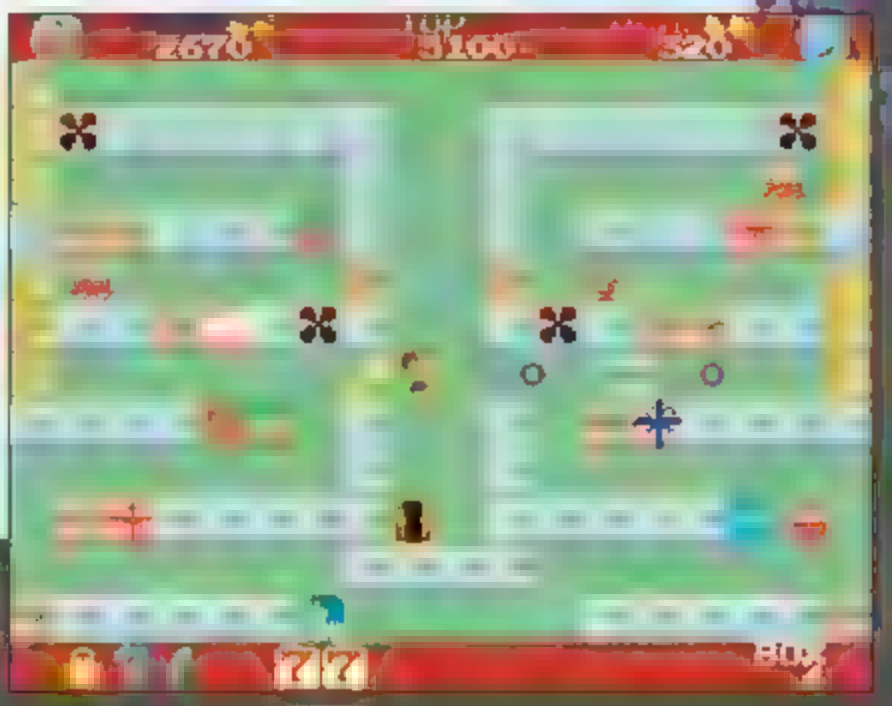
おもちゃ箱の世界を描いた絵本のようなストーリーとグラフィック、そして印象的なＢＧＭで展開する『トイポップ』。見た目に反し高い戦略性を要する本作は熱烈なファンを生みましたが、私の場合その雰囲気とジングルが子ども心に強く印象に残ったものの遊び方がわからず全く先に進めなかった記憶があり、ピノといったら『ファミスタ』でゴロ→盗塁→スクイズの俊足盗塁王びの。本作に初めて熱中したのは『ナムコミュージアムＶＯＬ．１』のときで、難しさに悶えつつ自分でデータシートを作成するほどじっくりどっぷりハマったのでした。

お人形のピノ（とアチャ）を操作し、武器で敵を倒しつつハートを集めて扉を開き、次のＢＯＸへ進むのが基本ルール。単純そう、と思った人は説明書を読まずに始めましょう。１面の車か2面の戦車でつまずくはずです。前述の〝武器で敵を倒し〟は正しくは〝（特定の）武器で（対応した）敵を倒し〟なのです。兵隊はどの武器でもＯＫですが、車はタイヤ、戦車は爆弾、ロボットは電気、と特定の武器でないと倒せないのです。しかも武器はストックできないのでお目当てが出るまで箱を開けまくる必要があり、その間も敵は追いかけてくるのでうまく逃げながら対応せねばなりません。

そこで重要なのが武器の持ち越し。本作は面ごとに敵の種類・順番と出現武器が決まっています。これをリスト化することからトイポップ道が始まるのです。すると持ち越せば次面の最初の敵が風船なら画びょうを、楽になる武器があることに気づきます。たとえば次面の最初の敵が風船なら画びょうを、楽にせる爆弾をという具合です。次に問題なのが中ボスの魔法使いで、倒すのに必要な★か⑦3枚がボス面でそろうよう回収数を調整するのです。

また救済アイテムの花（無敵）は面開始時の点数の（百の位）十の位）が5か15で（2690点など）、フォークは3か13で出現し、法則を知った私は（クリア前スコア十敵全滅500点十タイム×10点）を覚えたてのエクセルでまとめ「花・フォーク用スコア&ゴールタイム表」を作成しニヤニヤしていたのでした（われながらキモい青春）。

セオリーを駆使しても武器の座標がランダムでパターン化は困難ですが、2人なら武器も2種類で役割分担もでき楽になります。2人プレイ時しかコンティニューできないことからも本来2人用ゲームなのかもしれません。告白すると、実は私は2人プレイでしかクリアしたことがありません。いつか1人プレイをクリアしたい思いもありますが、それよりもっと2人プレイを楽しみたいというのが正直な気持ちです。だってアチャを置いていくのはかわいそうじゃないですか。『トイポップ』にかかった魔法は、ピノとアチャ2人がそろって初めて本当の意味で解ける気がするのです。



フォーク来た！　オンラインマルチプレイでリメイク希望





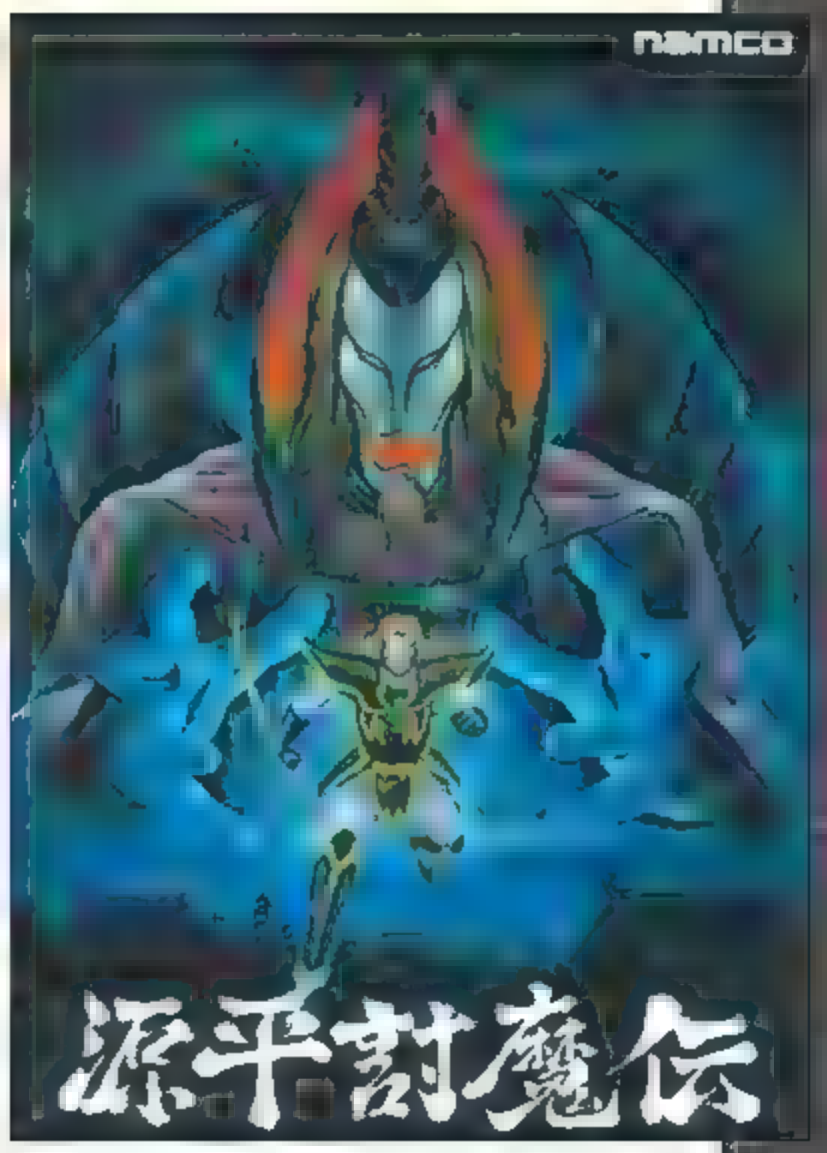
テーブル
POP



※資料協力 KVC
※資料協力.ナンゲ ミュ シアム

おのれ頼朝 われ地獄より甦りたり





『源平討魔伝』

Text＝VHS（フリーライター）

配信情報
■Wiiバーチャルコンソールアーケード ■2009年3月31日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1986年10月稼働

©1986 2009 NBGI

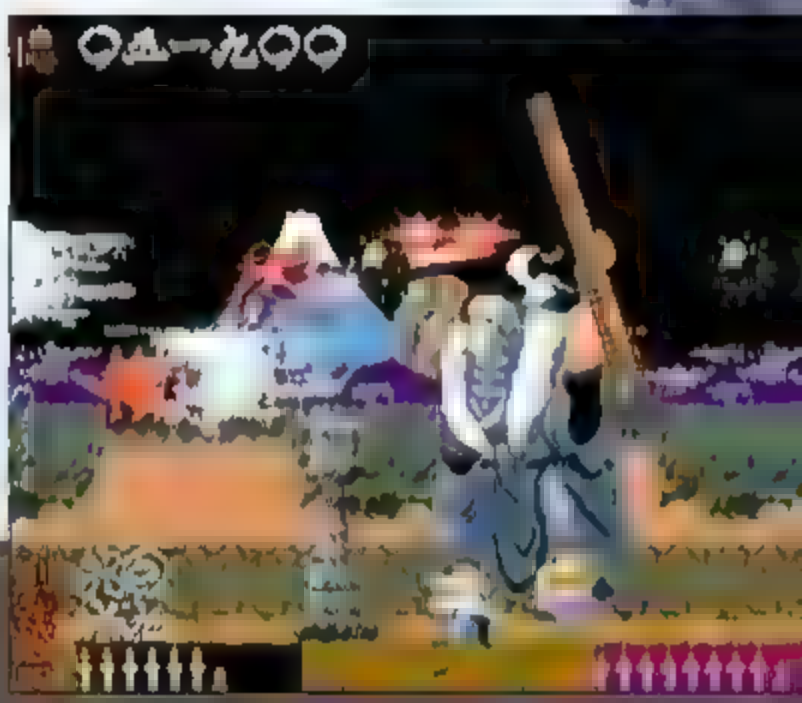
演出、操作感、怪現象すら混然一体となった神秘性

96年、僕は時代遅れの『源平討魔伝』中毒だった。『源平討魔伝』は平家の武者・平景清の魂が地獄からよみがえり、三種の神器の力を得て頼朝を討つという時代絵巻アクション。ある日先輩から借りたPCエンジン版にハマり、1日に何度も神様が死んで悪魔が去らないと気が済まなくなっていた。目覚めの源平、食後の源平、授業をサボってゲーセンで源平、風呂入って源平、クソして源平、そいでまたベッドで源平。朝から晩まで源平ブギ。同年『ナムコミュージアムVOL.4』への収録が発表されると狂喜し、プレイステーションを持っていないのに購入、友人宅で遊ばせてもらったり、本体を借りてやりまくった。『ナムコミュージアム』版は数々の怪現象や未使用面をも収録した豪華版で、中でもクリアタイム記録機能がアツく、衝撃波残し（ソフトバンク刊「ナムコミュージアムVOL.4パーフェクトガイド」参照、バーチャルコンソールでも発生確認済み）で弁慶を出現と同時に瞬殺し、その奇妙な光景に爆笑したり、居眠りする三つ首竜にブチ切れたりしてタイムを友人と競い、ついに9分台まで縮まった。家で、友人宅で、ゲーセンのレトロコーナーで源平ざんまい。そんな日が1年以上続き、全く飽きなかった。

本作の魅力というとまず世界観やキャラなどの演出が挙がると思うが、実は独特のアクションや怪現象の数々が本作の雰囲気と一体となり「特別なゲーム」という印象を与え、僕の心をとらえていたのではないかと思う。ほかのゲームとは違った独特のクセ。横モードの歩行速度の急な変化や、なぜか連打で飛距離が伸びるジャンプ（播磨や近江で重要）、動きに合わせて歩かされるブロックや狼の上を走る変なアクション。BIGモードもジャンプの高さが一定でなかったり、レバー操作だけで攻撃できたりと枚挙にいとまがない。通常考えられない変な操作や現象がたくさんあるのだ。敵の攻撃リズムも印象深い。豊後で走りながらリズミカルに牛を斬り、蛾で連続空中浮揚。義経（短剣）の「ヒョー！」→ズバァァ（景清ジャンプ下段斬り）→「ギョヘー」という奇声と斬撃のリフレインは脳内麻薬大噴火、体に染み付いて一生忘れないと思う。

すくい斬りで大ダメージ！「弁慶の泣き所」はすねではなく頭!?

後半面ほど易しいゲームバランスや前述の怪現象など、粗削りな印象を受ける本作。だがそのラフな印象がかえって魅力に思え、雰囲気も相まって底知れぬ神秘性に魅了される。バーチャルコンソールアーケード版は衝撃波残しに加え、播磨のスローや鎌倉の真の姿（※）まで再現しており『ナムコミュージアム』版以上の再現度を誇る。この奇妙なゲームを奇妙なまま遊べるようにした配慮は素晴らしい。本作を次の世代に伝えるのは日本企業としての責務だと思う。いつの時代でも本作に触れられる環境を、これからも作ってほしい。かつての僕のように時代遅れで魅了されてしまう人がきっといることだろう。



※鎌倉ステージで頼朝を倒さず



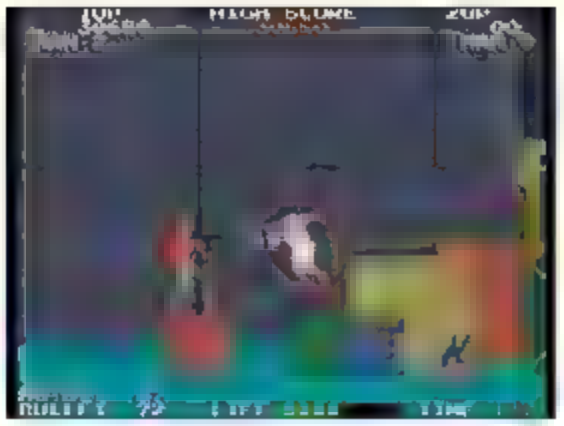


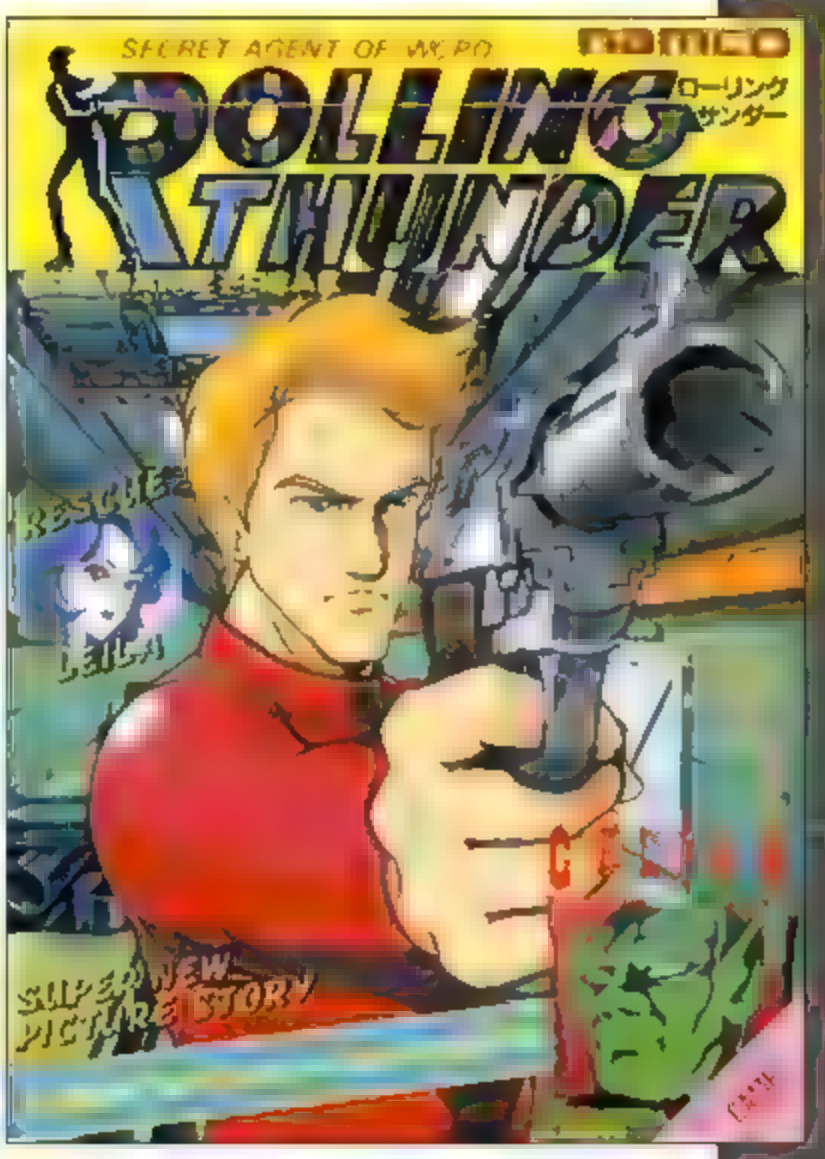


※資料協力：KVC
※資料協力：ナツゲーミュージアム

源平のぼり
（布製・全長約2m）

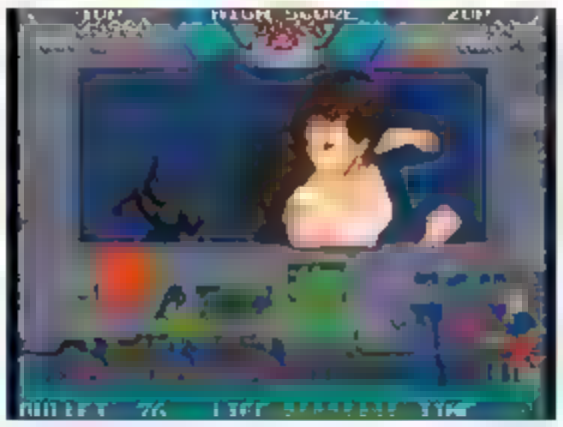
――銃口が光る！ それが闘いの 始まりだ!!――





『ローリングサンダー』

配信情報
■Wiiバ　チャルコンソールアーケード
■2009年7月21日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人
[redacted]
■アーケード■1986年12月稼働
©1986 2009 [redacted]





ローリングサンダー

Text＝GERTACK!（フリーライター）

特殊工作員アルバトロス緊急出動（スパイもの）

1968年のニューヨークを舞台に、世界征服を狙う秘密組織ゲルドラに捕らわれたWCPO（世界刑事警察機構）の女性工作員レイラを救出するため腕利き工作員のアルバトロスが立ち向かう、といったアメリカのスパイ映画を意識したような『ローリングサンダー』のカッチョイイストーリーや世界観に、当時の筆者はこれまでのナムコのイメージを良い意味で覆されました。オーソドックスなアクションゲームでしたが、アルバトロスの武器である拳銃に弾数制限があったのがリアルに感じましたし、ステージを進むにつれての展開にドキドキワクワクしながら、まるで自分が映画の主人公にでもなったかのような気分で本作を夢中になって楽しんでいたのを憶えています。

なにが面白いかって、この秘密組織ゲルドラの怪しさがまたタマらなく良いんですよ。ラスボスである謎の男マブーをはじめ、覆面姿の手下マスカーやいろんなタイプの人造人間など怪しいキャラが登場するうえに、ステージ構成も最初はアジトっぽい場所から次第に地下の秘密基地へと潜入して行き、気が付いたら洞窟のような溶岩場のような場所を進んでいるのがホントにゲルドラの秘密を探るかのように思えてきて楽しいです。そして、やっと追い詰めたマブーはというと、あれ？　あれ？　ゲルドラの本部らしき場所にマブーがいなかったのでもう1度始めのステージに戻ってしまうようで、難易度のさらに上がった2周目が始まるのです……。

また、本作のアーケード版には2種類のバージョンがあり、ニューバージョンと呼ばれる最終版では、アルバトロスの残機がエクステンドするようになったりゲームの難易度が調整されたりしてましたが、実際に当時のゲームセンターでプレイしてみて、BGMの配置が変わったこととステージクリア後にデモシーンが加わったことにまず気がつきやすかったですね。デモシーンでは、捕らわれたレイラの様子やマブーの顔などが秘密基地のスクリーンに映し出されて、ゲルドラの悪行がさらにわかりやすくなりました（笑）。難易度的に以前のバージョンのほうが、敵の配置がいやらしくて全体的に難しかった気がしますが、ニューバージョンのほうは前半面が易しく、後半面が難しくなっているようです。

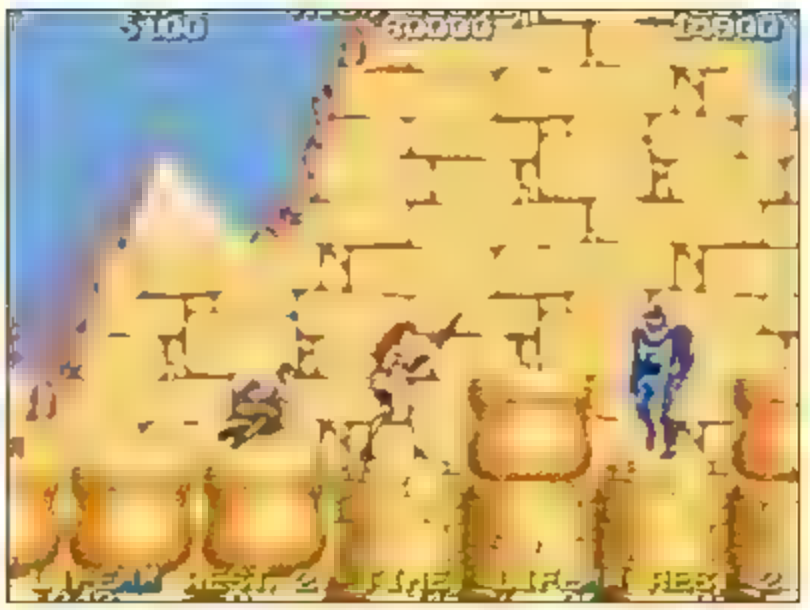
バーチャルコンソールアーケード版の配信で本作を久々にプレイしましたが、オールクリアを目指すとやっぱり難しいですね。アーケード版のニューバージョンをもとに移植されており後半面はシビアな操作を要求されるので、ゲームセンターでのプレイに慣れている人はジョイスティックを用意したほうが安定した攻略ができると思います。難しいんだけどついつい何度も遊んでしまう、この不思議な魅力がナムコのアーケードゲームらしさかもしれませんね。

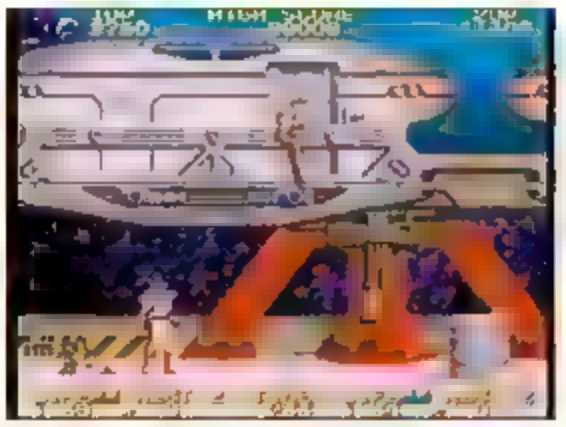
首領マブーの手下マスカーはいろんな種類がいるので気をつけろ



あれから5年――
ROLLING THUNDERの
戦いの幕が
今切って落とされた……。







『ローリングサンダー2』

配信情報

■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年10月27日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人

[illegible]情報

■アーケード■1991年3月稼働

©1986-2009 NBGI

Text＝GERTACK!（フリーライター）

レイラとアルバトロスのネオゲルドラ壊滅作戦

前作の登場から5年の歳月を経て、あの『ローリングサンダー』が帰ってきた！　続編となる『ローリングサンダー2』のストーリー上の設定は19XX年となり、前作で壊滅したはずの秘密組織ゲルドラが、武器密売組織と関係のある男ギムドーの手によってネオゲルドラとして再び活動を開始し、世界各国を大混乱に陥らせてしまった。WCPOの特殊工作部隊ローリングサンダーに所属するレイラとアルバトロスは、調査活動の末にギムドーの別荘があるマイアミへと潜入するのであった。

今回は、前作で捕らわれの身であったレイラが1P側のプレイヤーとして登場し、2P側のアルバトロスと一緒に2人同時プレイできるようになったのが大きな特徴ですね。さらに、「システムII」基板の採用によってグラフィックやサウンドでダイナミックな表現が可能となり、迫り来る背景グラフィックや轟く銃声などの細かい演出にこだわりが見られますし、前作からのジャズっぽい曲調をベースとしたアップテンポでカッコ良いスパイサウンドにも注目です。

ゲームセンターでの稼働当時から筆者は個人的に大好きな作品でしたが、一般的には対戦格闘ゲームのブームが始まった頃でしたので、その陰に隠れてしまって気がついたら姿が消えていて最後まで攻略できなかったという悔しい思い出があったりします。のちに、ステージを追加したメガドライブ移植版がリリースされたおかげでしばらくガマンできましたが、当時の家庭用ハードの性能ではアーケード版の完全再現は難しく、バーチャルコンソールアーケード版の登場でようやく忠実な移植の実現となりました。

前作は、時代的な設定やゲルドラの怪しさを強調するかのように渋い雰囲気の印象があったのですが、本作ではラウンド1からマイアミビーチであったりネオゲルドラの秘密基地が海中にあったり、さらにギムドーを追ってエジプトまで行ったりして、背景や世界観的にも派手になった印象があります。敵キャラクターも、放電するエレキマスカーや泡を吐くハイドロマスカー、丸まって体当たりするモグラマスカーなどが登場するようになり、プレイヤー目掛けて多彩な攻撃を仕掛けてきます。全8ラウンドで、前作同様に難度も若干高めではありますが、今回はコンティニューできるのが救いで、やり直したいラウンドから始めることも可能です。

筆者的に、本作の見どころはラウンド4の水中基地で敵の乗った横エレベーターが迫ってくるシーンや、ラウンド5のエジプト遺跡発掘現場での美しい背景グラフィックにグッときます。2人同時プレイが可能ですので、友達同士で協力しながらオールクリアを目指すのもいいでしょう。2Dアクションゲームの減った今だからこそ遊んでいただきたい一作ですね。

世界観や音楽の雰囲気が前作とは変わって近未来的になっている

平和を乱す悪の怪人を倒すのだ!

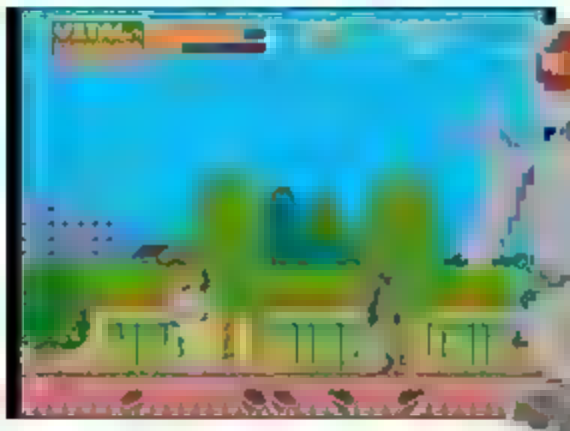


『ワンダーモモ』

配信情報
■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年6月16日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人

基板情報
■アーケード ■1987年2月稼働

© 1987 2009 NBGI





Text＝大村宏一（フリーライター）

虚構と現実、二つの世界が重なる時

「ワンダーモモ」は1987年に発売されたアクションゲーム。1987年といえばビデオゲームヒロインの黎明期であり、メーカー各社が趣向を凝らしたヒロインたちを生み出していた。

ギャルゲー前夜のゲームに無理なく出せるといえば美少女戦士だが、強ければ強いほどプレイヤーとの距離が離れてしまう。プレイヤーたちは強いヒロインと同時に「隣のあの子」を求めていたのだ。

「ワンダーモモ」のヒロインである「モモ」は「ロリコット星からやってきてワルデモン星人たちと戦う正義の美少女」を演じる「変身ヒーローショー」に出演する美少女アイドルタレント」というキャラクター立てにより、親しみやすさと強さを両立した存在とすることに成功している。

ナムコ製のビデオゲーム『ワンダーモモ』で描かれているのは本当の戦いではなく、どこかにある「ナムコシアター」という架空の劇場で演じられている変身ヒーローショー（ヒロインショー）。虚構と現実が入り交じった設定となっており、ある種のリアリティを獲得している。本来の変身ヒーローショーは「本当の戦い」ではなく台本が存在する興行なのだが、ビデオゲームとしての『ワンダーモモ』はプレイヤーにとって「本当の戦い」にほかならない。正義が勝ってめでたしめでたし…という筋書きは『ワンダーモモ』には当てはまらない。プレイヤーのテクニックが足りなければ悪の勝利で終わるどころか、ヒロインであるはずの「モモ」が変身すらせずにたたきのめされてしまうのですから気が抜けない。

『ワンダーモモ』は「本当の戦い」ではなく劇場で演じられていることは前述したとおりだが、「劇場の臨場感」を表現するのに手がかけられているのがナムコセンス。面のスタート時には緞帳（どんちょう）が上がるし、ステージの左右にはちゃんと舞台袖が用意されている。画面の手前に頭だけ見えるのは観客（ハチマキを締めてウロウロしている）だし、かなり凝いめの人々）だし、中には「シャッターチャンス！」の声とともにローアングルで盗撮する者までいる。「モモ」は振り向くにも時間がかかるなどほかのゲームとは違った点で苦戦することも多いのだが、ほかのゲームの人々が「本当の戦いに身を置くプロの戦闘ヒロイン」であり、「モモ」が「美少女アイドルタレント」であることを考えると、この少し特殊なレスポンスも意図的であるかのように見えてくるのだから、設定がいかに大切なものかわかろうというものだ。

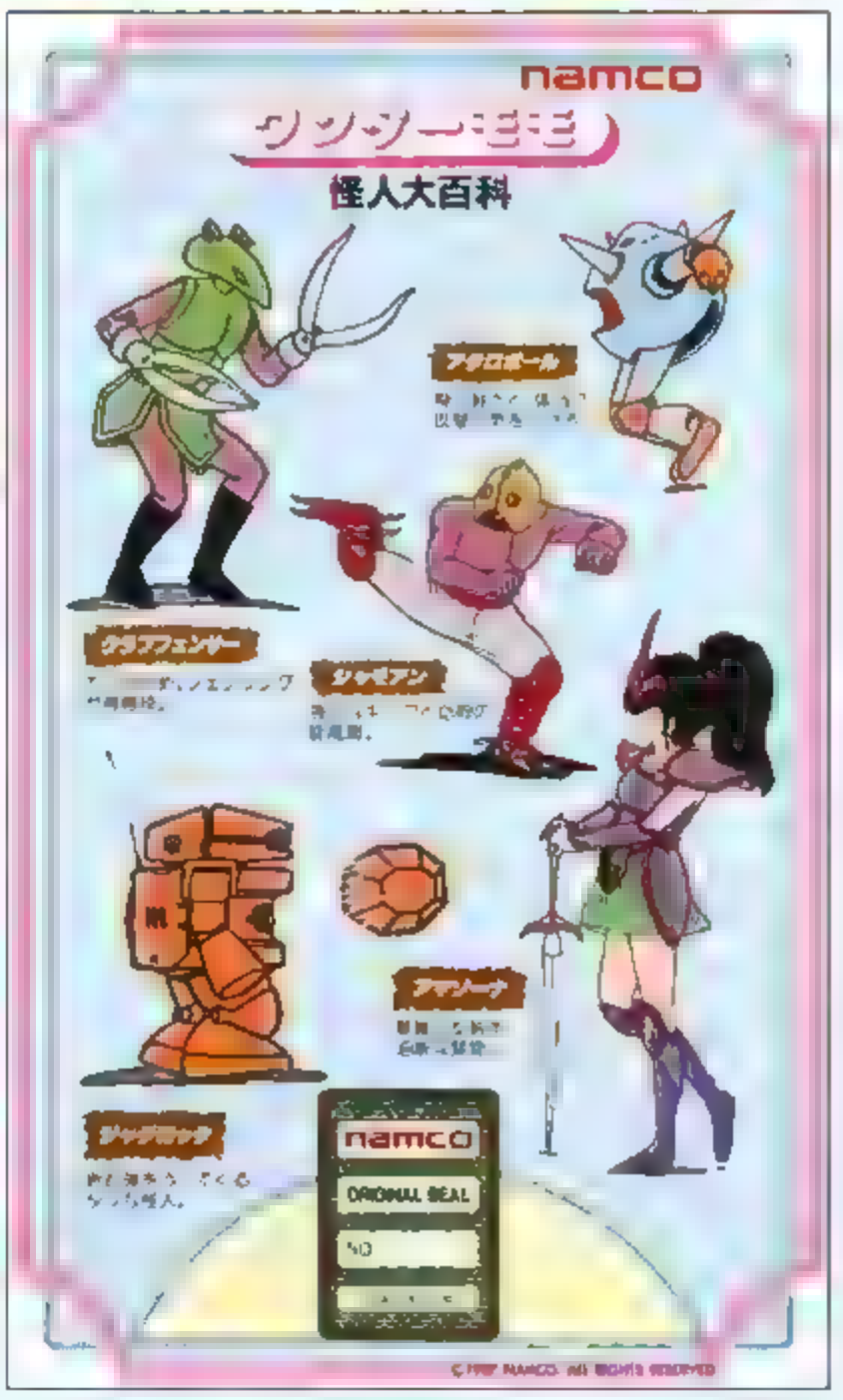


「モモ」のキャラクターと、細部まで作り込まれた世界観が話題に



テーブルPOP





※資料協力 ナツゲ ミュ ジアム
※資料協力 KVC





たろすけ 地獄を往く

Text＝大村宏一（フリーライター）

『妖怪道中記』

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード ■2009年4月28日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1987年4月稼働

©1987 2009 NBGI

和風ファンタジー世界は成熟の証し

『妖怪道中記』は1987年に発売されたアクションゲーム。主人公の「たろすけ」はいたずら好きが災いし、生きたまま地獄を巡る羽目になる。頼りになるのは体から発射される「妖怪念力」とご先祖様「もんもたろー」のみ。はたして「たろすけ」は地獄を無事にくぐり抜けることができるのだろうか。

ナムコといえば『パックランド』や『スカイキッド』など明るくポップでどこか海外の香りがする作風が印象的だったが、『妖怪道中記』ではこれが一変し、いわば「和風ファンタジー」とも言うべき内容になっている。

当時のアクションゲームといえば洋風のファンタジーか未来の世界がポピュラーだったので、1986年に発売されたナムコのもうひとつの和風ゲーム『源平討魔伝』とともにゲームセンターで異彩を放っていた。ひとひねりを加えるのがナムコのセンスなので、どちらも実にナムコらしい作品と言えるだろう。

『源平討魔伝』はゲームの一部に地獄が登場したが、『妖怪道中記』はゲームの全編が地獄。登場する敵はデフォルメされていながらも不気味な連中ばかり。血の池からは亡者が手を伸ばし、ボロを着た妖怪（？）が襲いかかり、おぼろな姿の霊が現れ、不吉な鳥が空に舞う。ゲームセンターに展開する地獄絵巻で、心をわしづかみにする強烈な印象があった。

『妖怪道中記』でもうひとつプレイヤーの心をわしづかみにしたのは、極めて高い難易度である。ライフ制だが残機が存在しない一発勝負。回復とパワーアップはともにアイテム屋での購入だがこれがくせもの。敵に手間取ってダメージを受けていてはパワーアップが買えず、さりとて回復せずにパワーアップを買うと道中が危険になる。ダメージは最低限に抑え、効率よくアイテムを選ぶテクニックと戦略眼が重要になる。攻略にパターン化が必須とされるのだ。

最終面「輪廻界」ではエンディングが「地獄界」「餓鬼界」「畜生界」「人間界」「天界」「修羅界」「輪廻界」のいずれかに分岐するが、その条件は「たろすけ」の「輪廻界」での行い。釜で煮られる「地獄界」送りを逃れたければ「輪廻界」での殺生はできるだけ少なくする必要がある。最高の「天界」へ行くには敵を倒さず、金も取らないという極限のプレイが要求されるが、プレイヤーたちは屈せず芸術的なパターンを生み出すに至った。ジャンルの成熟期には競技性を追求した作品が登場するのだが、『妖怪道中記』はアクションゲームの成熟を示す存在なのかもしれない。

先祖の霊である「もんもたろー」はボス戦のみでの登場

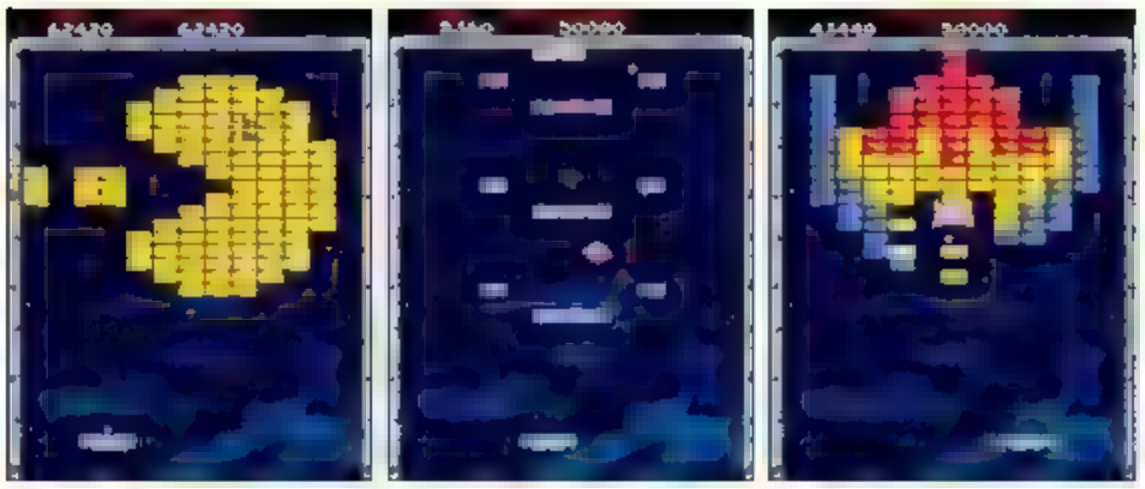


小冊子「必勝本　成功への道」





※資料協力：KVC





緊急指令　ブリーダーを掃滅せよ!

『ナムコクエスター』

Text＝GERTACK!(フリーライター)

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年12月8日配信 ■800Wiiポイント
■Wiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1987年9月稼働

©1987 2009 NBGI

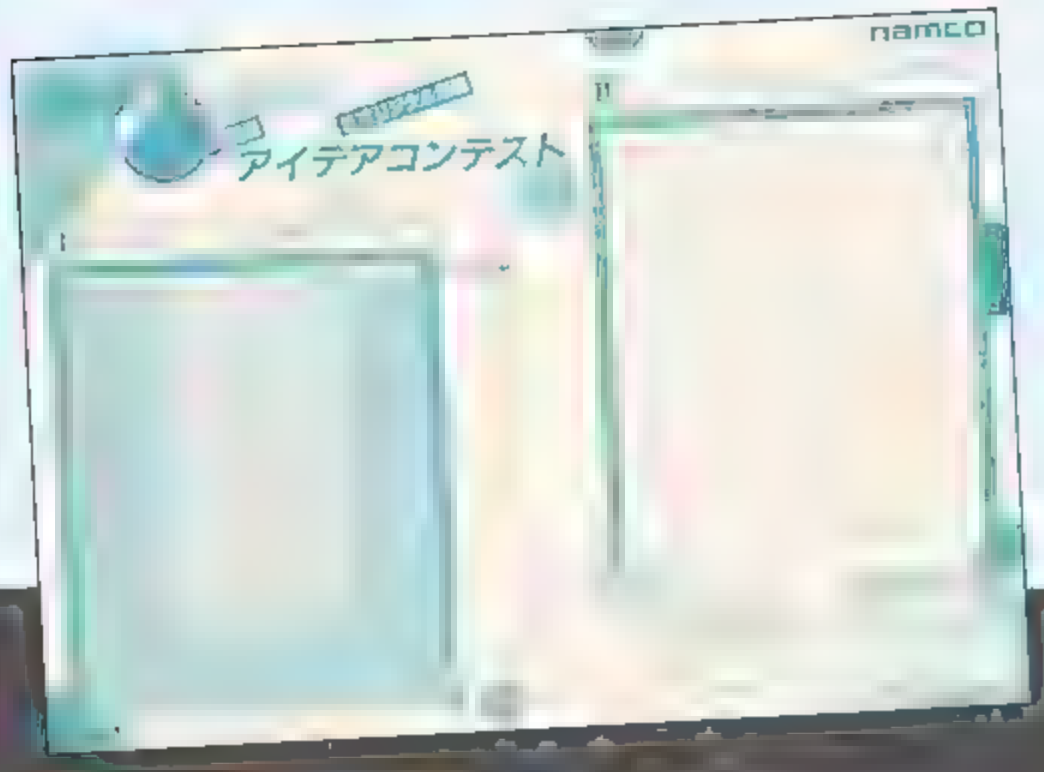
ナムコらしさが詰まったレアなブロック崩し

昔ながらのブロック崩しタイプのゲームをリメイクした「第2次ブロック崩しブーム」のさなか、1987年の秋頃にゲームセンターで本作の稼働が開始。自機の宇宙船ハインダー号をパドルで左右に操作してエナジーボールを打ち返すことで宇宙生命体のブロック生物を破壊していくという単純明快なルールのゲーム内容で万人向けな作品ではありましたが、その頃はまだ『ドラゴンスピリット』の人気の陰に隠れてしまったことやシステム基板のROMキット交換により店側にゲームを容易に変えられてしまうこともあって当時のゲームセンターで本作を見かけることができた期間は短かったように記憶しています。

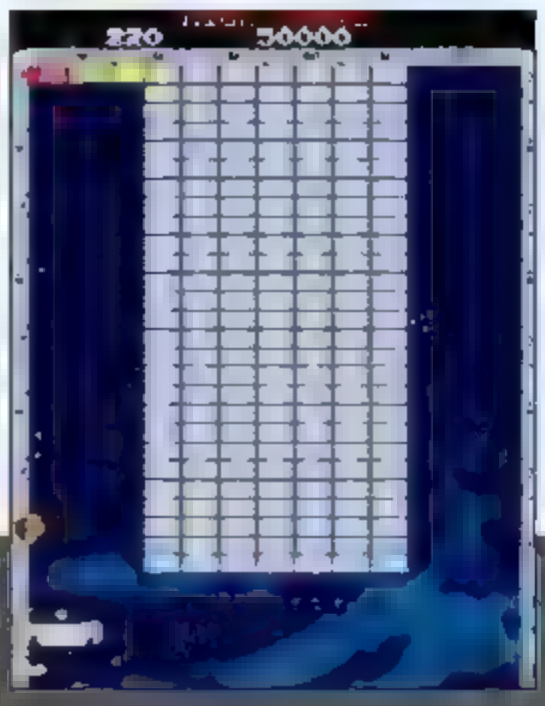
本作にはバックマンやギャルボスなどのドットキャラクターをブロック群で再現したステージも登場するのですが、当時のナムコ直営店ではプレイヤーを対象とした「オリジナル画面アイデアコンテスト」キャンペーンを本作の稼働と同時に実施し、優秀作品は月刊NG誌上で発表されたのちに、そのデザインのステージを追加した本作の「スペシャルエディション」バージョンがリリースされました。

現在では、ゲームセンターでの稼働はおろかゲーム基板の中古市場でもなかなか見かけることがなくなった本作を、ゲームセンターに初めて登場してから22年もの長い年月を経てバーチャルコンソールアーケードのタイトルで復活させてくれたことに感激しました。ただ、Wiiにはパドル式のコントローラーが存在しないためクラシックコントローラでの操作はアーケード版の操作感覚と異なるのですがWiiリモコンのポインタ操作に慣れるとスムーズに遊べるようになります。Wiiリモコンを持ったままだと腕が疲れると言う方はテーブルなどに腕を乗せて安定させてプレイすると操作しやすくなりますよ。

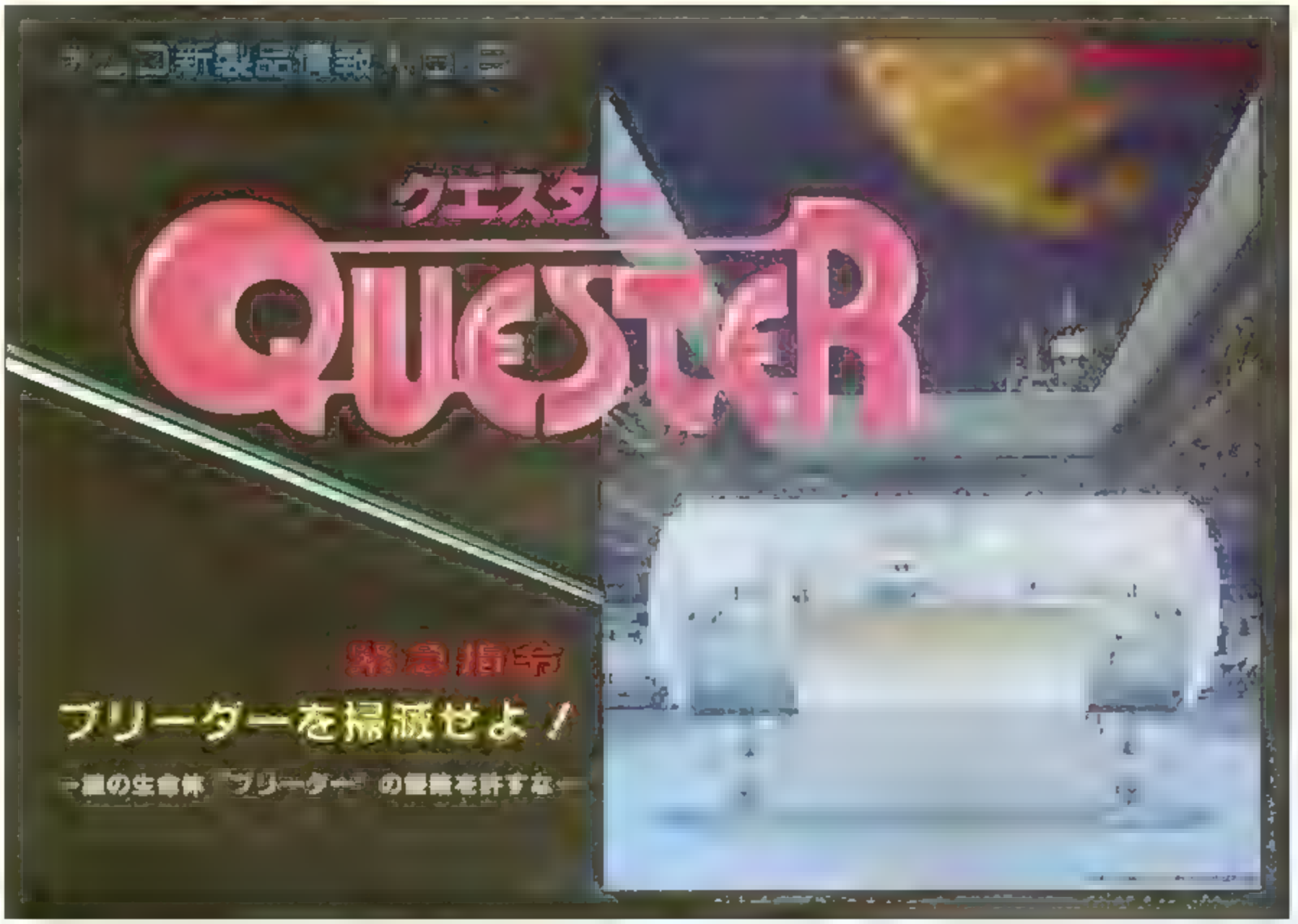
本作はバーチャルコンソールアーケードの中でも一、二を争うほどレアなタイトルだと思いますし、スピードアップ／スピードダウンブロックや増殖ブロックのほか、エナジーボールの破壊力をアップさせる横壁の仕掛けなど、ナムコらしいユニークなアイデアが楽しめる作品ですので、ブロック崩しは好きだけど本作は知らなかった人にオススメしたいですね。



画面デザインや攻略法のコンテストも実施された



攻略法の募集も行われた難関の9面。キラーメテオにも気をつけろ

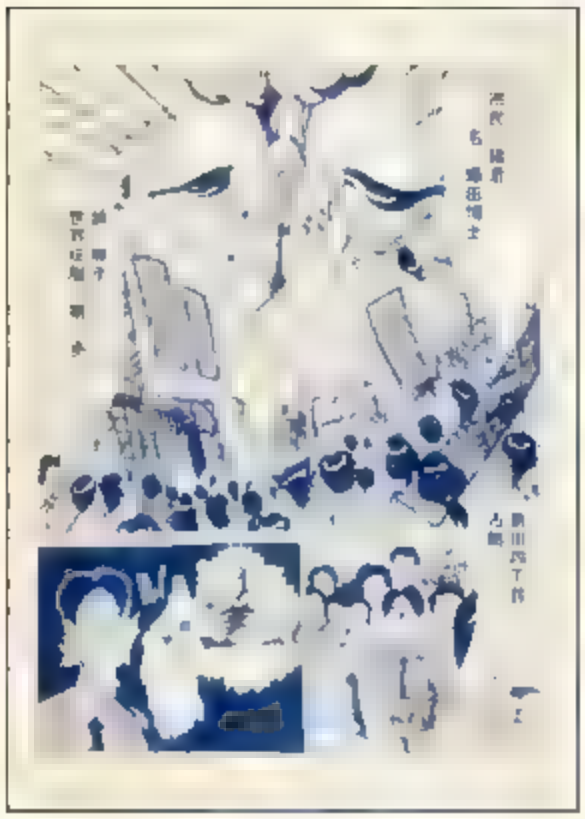


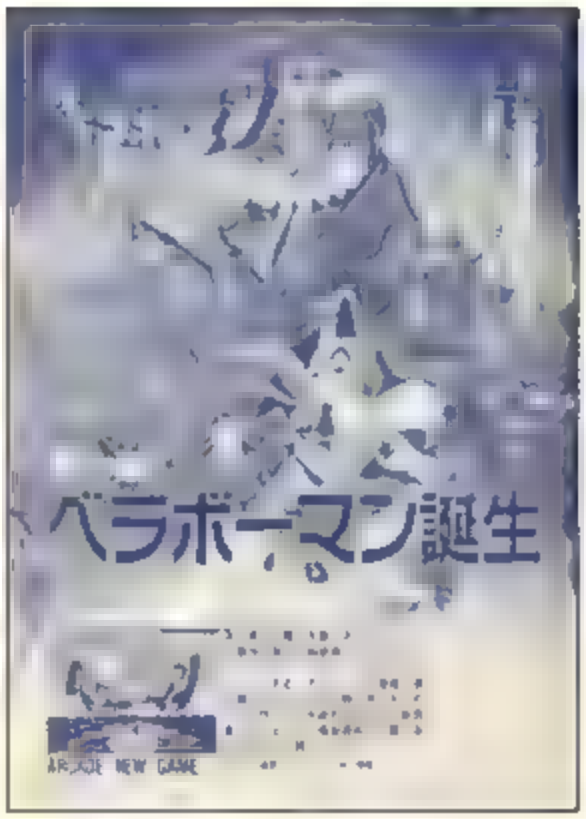


※資料協力 KVC
※資料協力 ナツゲーミュージアム

「月刊NG」No.18～19に掲載されたコミック

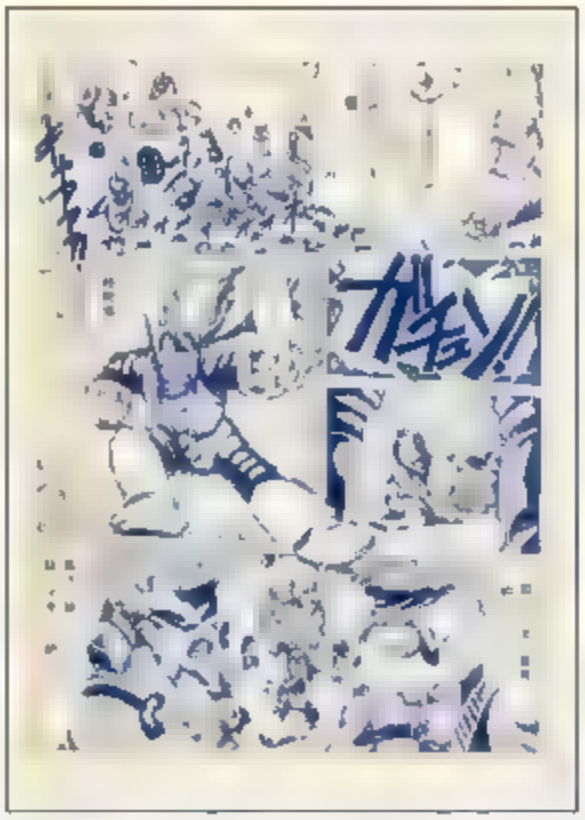


















※資料協力　ナツゲーミュージアム

ウルトラ©級キャラ満載!!

『超絶倫人ベラボーマン』







配信情報

■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年10月13日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1人

■アーケード ■1988年5月稼働

©1988 2009 NBGI

Text＝多根清史（フリーライター）

銀の力でベラボー参上！ベラボースイッチの爽快感

ふつふつとしたものを持て余していたあの頃、たぎる思いをぶつける○○が欲しかった……そこに「ベラボー参上！」を代入してしまったのが人生のフラグでした。『源平討魔伝』のチームが送り出す新作と聞いていそいそと出かけたら、ベラボースイッチの虜ですよ。ボタンをたたく弱い・中ぐらい・強いの力加減に応じて攻撃が変化する仕組みはアップライトの大型筐体ものの感圧スイッチで前例がなくはなかったとはいえ、なぜテーブル筐体に？　これは我が想いを吸って力に変えるシステムか……とオカルトめいた運命の出会いを感じ取って、その日からゾッコンLOVE！

普段は平凡なサラリーマンの中村等（なかむらひとし）が、アルファー遊星人から授かった銀の力で超絶倫人ベラボーマンに変身という昭和40年代特撮番組ふうの主人公も趣味に直撃したばかりか、ゲームに100円玉＝銀の力を投入してスーパーヒーローに変身する僕らそのものじゃないか。ボタンをぶったたけばベラボー！と腕が伸びる足が伸びる、首までびよーんと伸びる。上へ下へとパンチやキックを打ち分けたり、小・中・大ジャンプと組み合わせるほか、上昇中にボタン連打すれば、普通は行けない場所に上がれるアスレチック探索の楽しさもあり。

ご機嫌にぶったたいて青空のもと土管の積み上がる空き地をひとっ飛び、ヒーローやってよかったなぁ～って幸せをかみしめる間もなく、悪の組織の魔の手が迫る。トーテムポールをダルマ落としするだけのフンバで和ませておいて、あとに控えてるのは個性的かつ攻撃のキツい中ボスのオンパレード。たとえば中指を押っ立てて「ファ○クユー！」と叫びながら爆弾を投げつけてくる金髪パンク忍者のベンジャミン大久保（実在からしか攻撃の効かない雷丸（いかずちまる）や、背中のモデルがいるとか）や、背中空を飛ぶゾルタンも強敵ながら「これで勝ったと思うなよ」と捨てゼリフに『源平討魔伝』の面影を見てしんみり。紅一点のわや姫にパンチを入れてあえぎ声をあげさせてハァハァ……いや心を痛めつつ、ヒーローといえばライバル！　のブラックベラボーとの戦いも熱い。

横スクロール・シューティングの海中ステージも熱く「ドラゴンスピリット」で鍛えた三角避け（弾を引きつけて切り返す）が大活躍。電話ボックスをたたくと「電話にデンワ！」などダジャレ探しも楽しい。それがWii-iでアーケード版が配信されるとか、夢ならさめないでください。ああ完ぺきだ、ジャンプしたところに磁力線を浴びせる嫌らしい配置、中ボスがタッグを組んで襲いかかる波状攻撃や海中のシューティング面、「わしが爆田博士じゃ！」とビームを撃ちまくり殺しにかかる爆発頭のラスボス……嬉しさ余って、アイテムをくれる福引き男に8発パンチを入れて「このくされげどう」と言われましたよ。今だから言える、ぶったたきすぎて壊れたベラボースイッチのひとつは僕のせいかも！



ベラボースイッチをたたいてキック！銀の力（百円玉）をいっぱい使いました









POP をつけた
テーブル筐体

※資料協力：KVC
※撮影協力：ナツゲーミュージアム









鏡の国を取り戻せ!!

『メルヘンメイズ』

配信情報

■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年9月29日配信 ■800Wiiポイント
■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人

開発情報

■アーケード ■1988年7月稼働

©1988 2009 NBGI

Text＝風のイオナ（FLOOR25）

かわいい女の子を見たらコインを入れろ！

アーケードゲームなんてのは3回もプレイすれば自分に向きか不向きかなんてのはわかる。自分に不向きと判断したゲームにその後、4枚目のコインを投入することは難しい。ぶっちゃけ『メルヘンメイズ』を稼働当時にプレイした感想は「自分には不向き」だった。だが僕は4枚目以降も毎日コインを投入し続けた。その理由とはずばり言って「かわいい女の子の出てくるゲームはやり込みたい」からである。いーや、僕だけじゃないハズ。これを読んでる読者だって同じような理由で自分に不向きなゲームをやり込んだ経験が絶対にあるハズだ。

本作は1988年に登場したアクションゲーム。この時期のナムコはアーケードゲーマーにとって出るゲームのどれもが魅力にあふれていた超黄金期。『メルヘンメイズ』もまた、かわいらしいキャラとファンタジックな世界観がたいへん魅力的だった。ゲームセンターでひと目見て好きになり、好きになったからにはこのゲームをもっとうまくなりたい、そして1コインクリアできるゲームになりたい。そんな願望を抱いた僕がった3回のプレイで不向きだと判断してプレイをやめられるハズがない。

主人公アリスの攻撃方法はしゃぼん玉のみ。連射して敵を攻撃してもいいけど、ためて大きく膨らませてから放てば大ダメージ。結果的にはザコにもボスにもこの大玉が一番効果的で、プレイ中のほとんどはこの大玉を使うことになる。そのことに気づけば、このゲームの半分は自分のモノにしたと言ってもいいだろう。残念ながら自分はそれを3プレイまでに理解できなかったという経緯があった。

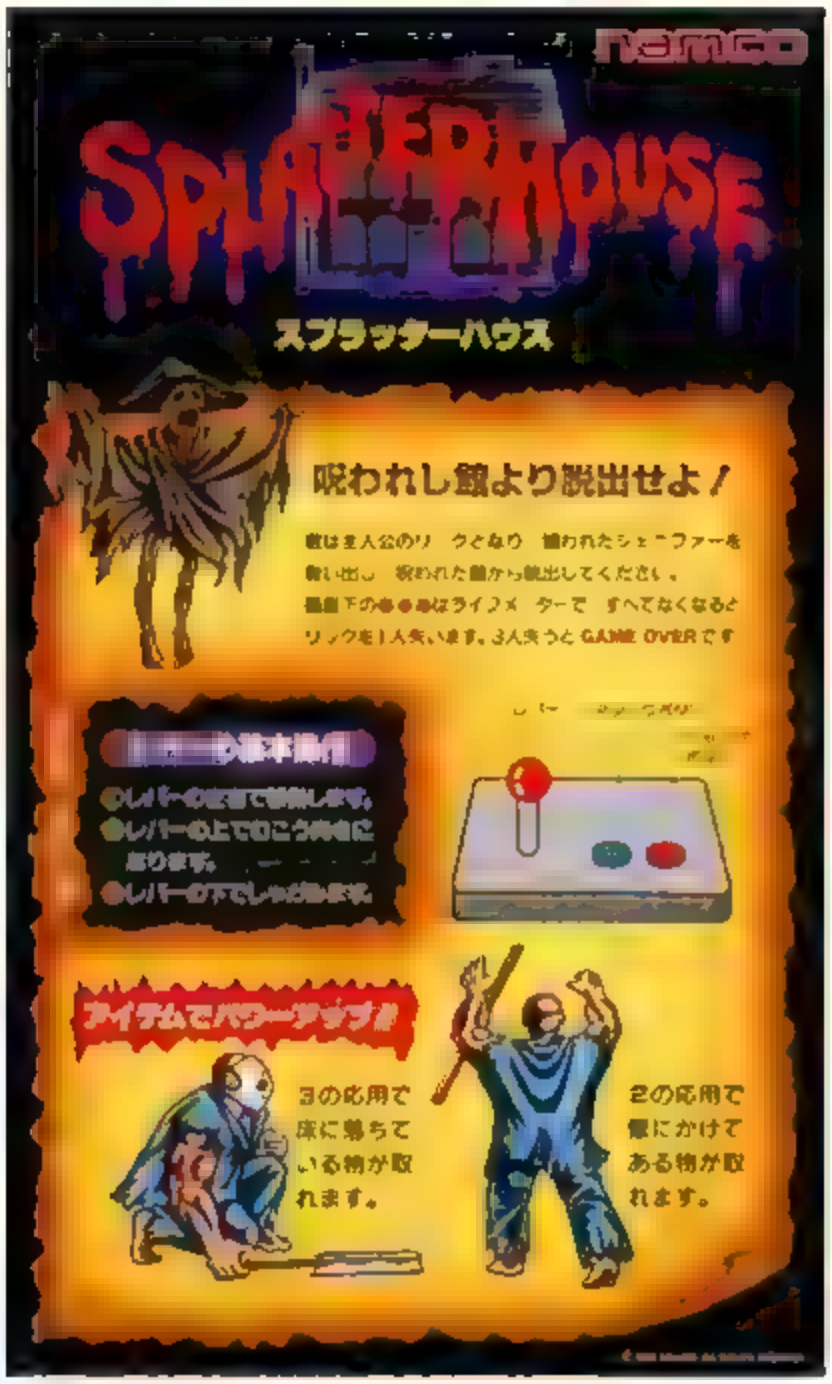
本作では敵に触れてもミスにはならず、多少はじき飛ばされるだけ。その先に地形がなければ落とされてミスになってしまうのだが、後ろに長い通路が存在している状態なら多少強気の特攻ができるのも本作の特徴だ。

また、地形を渡り歩く際にはタイミングを計るジャンプテクニックが必要で、それが『メルヘンメイズ』の一番難しい点だ。移動床から進行方向をふさぐ壁が上下する箇所のある「そらの国」（5面）はかなりの泣きポイントで、ここで落とされまくったプレイヤーも多いことだろう。その先の面もびっくり箱から出てくる敵が猛スピードで突進してきたり、狭い通路で敵がわんさかといった泣き所だらけ。そんな高難度をくぐり抜け、1コインクリアを達成するという行為はもはやゲームへの愛以外何物でもない。ちょっとゆがんだ愛かもしれないけど。

本作がゲーセンから姿を消した頃、サントラが発売になった。ゲーセンではほとんど聴くことのできなかったBGMをこの時初めてじっくり聴くことができ、その楽曲のクオリティの高さに驚いて、余計にこのゲームのことが好きになったっけ。



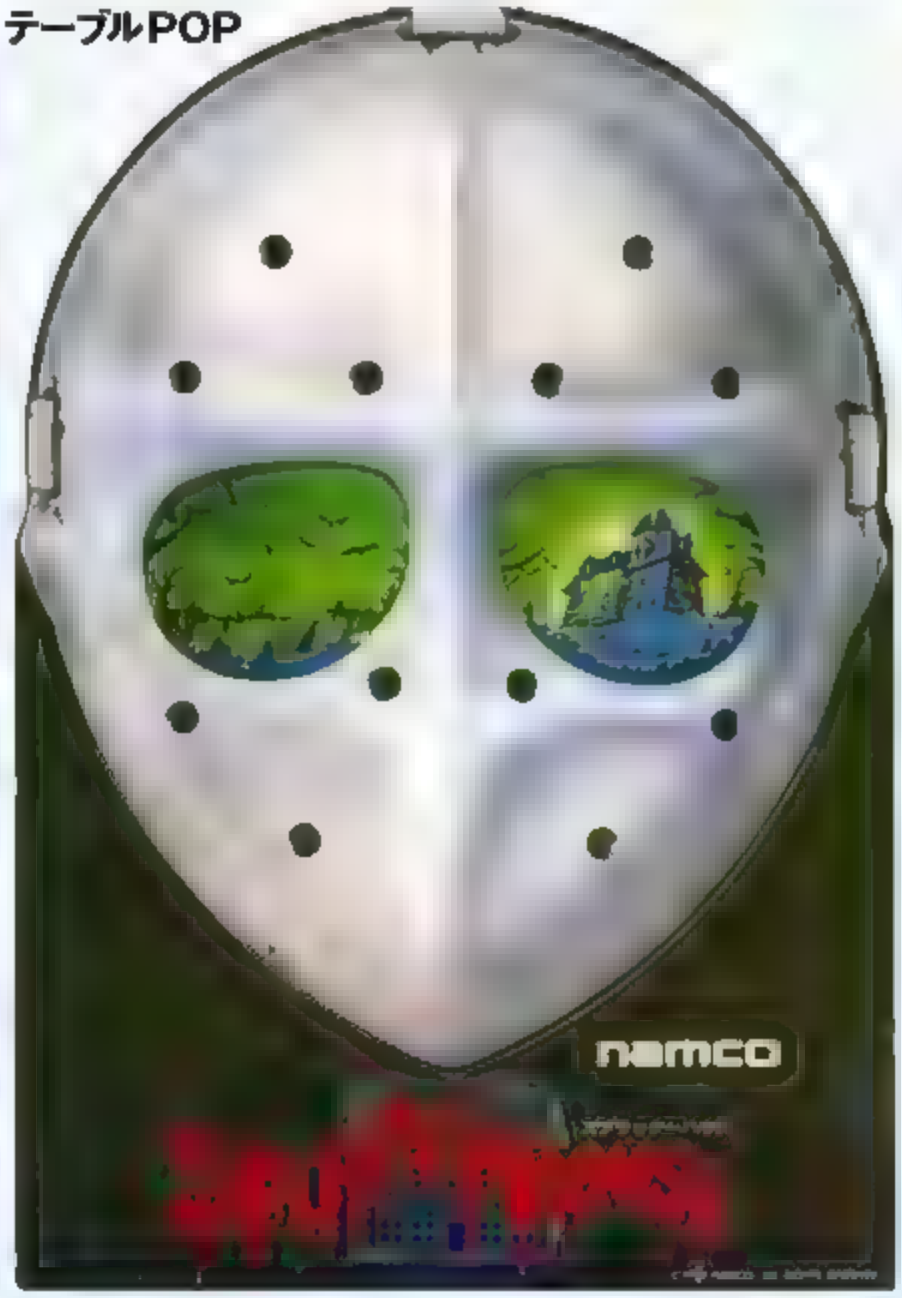
細い通路から落ちたら地上へ転落。高所恐怖症には遊べないゲーム?!







テーブルPOP





※資料協力：KVC
※資料協力　ナツゲーミュージアム



恐怖直撃！





『スプラッターハウス』

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年5月26日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1988年11月稼働

©1988 2009 NBGI

Text＝大村宏一（フリーライター）

ホラーゲームの出発点であり到達点

『スプラッターハウス』はスプラッター映画全盛期の1988年に発売された横スクロールアクションゲーム。主人公「リック」が恋人「ジェニファー」を助けるため、謎の館へ踏み込んでいくと、狂気の科学者ウエスト博士が作り出したグロテスクな怪物どもが「リック」に襲いかかる。志半ばにして倒れた「リック」の顔に謎の仮面（もちろんスプラッター映画の聖典を思わせるホッケーマスク型）が装着されると、「リック」は驚異的な力で怪物を葬り去っていく。

『スプラッターハウス』は、名前が示すとおりスプラッター映画の世界を自分で体験できるというもので、現在で言うところのホラーゲームのハシリだ。ゲームとホラー（恐怖）は不可分のもの。怪物や魔物に襲われる恐怖はビデオゲームのテーマとしてポピュラーであり、昔からさまざまな形で表現されてきた。あらゆるビデオゲームに恐怖の要素が含まれていると言っても過言ではないのだ。

現在のホラーゲームはスプラッター映画的な残酷さとサイコスリラー的な恐怖が融合したものとなっているが、この段階に達するためには『スプラッターハウス』のようにスプラッター方面へ一度振り切れる必要があった。

スプラッター映画のウリといえば血しぶきや臓物、怪物の造形といったビジュアルであり、スプラッター映画的なグロテスクさを表現するためにはハイレベルなグラフィック機能が必要。つまり『スプラッターハウス』はホラーゲームの進化における到達点であり出発点と言っても差し支えないだろう。

その立ち位置こそ特異だが、システム自体は極めてスタンダード。8方向レバーに「攻撃」「ジャンプ」の2ボタン。特殊な入力といえば「ジャンプ」のスライディングキックくらいのもの。ライフ十残機制と簡単にはミスにならない作り（ライフゲージが心臓なのがムードを高める）になっており、先鋭的なビジュアルとゴア描写を存分に楽しめる気遣いが見て取れる。

「リック」は行く手をふさぐ怪物どもをさまざまな手段で葬っていく。角材を振るえば力余って怪物を壁のシミにしてしまい、ナタが唸れば快音とともに怪物の首が飛び、散弾銃は怪物を肉片に変えてしまう。

現在でこそホラーゲームにはレーティングが存在するが、当時のゲームセンターは完全に野放し。小学生が大笑いしながら『スプラッターハウス』を遊ぶような光景が当たり前に見られたのだから、さまざまな意味において無垢の時代だったといえるだろう。

館で待ち受けるのはグロテスクな化け物ども。不気味な雰囲気の作品

アイスホッケー ナムコカップ 本日開幕

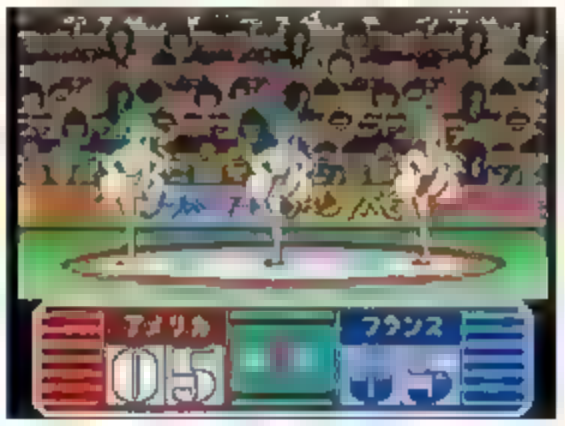


『フェイスオフ』

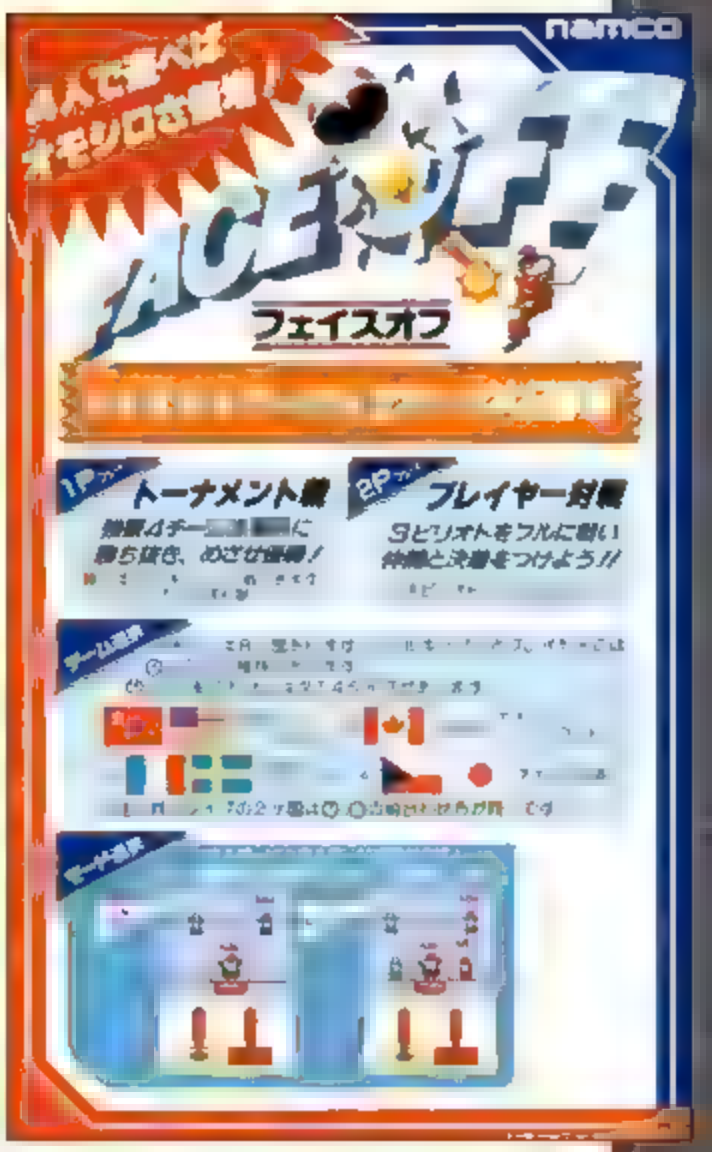
配信情報

■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年10月27日配信
■800Wiiポイント ■クラシックコントローラ専用
■プレイ人数1～2人
■アーケード ■1988年12月稼働

©1988 2009 NBGI







Text＝GERTACK!（フリーライター）

ナムコらしいコミカルで愉快なアイスホッケー

もともと「アサルト」用に作られたボタン付きツインレバーを流用した見下ろし視点のアイスホッケーゲーム。キーパーを含む「3人モード」もしくは「5人モード」をゲーム開始時に選択することができ、左右のスティックでそれぞれの選手を操作して簡単なルールで手軽に遊べるのが特徴です。

タイトルの『フェイスオフ』とは、試合開始時に審判が投入するパック（ボールのような物）を取り合う行為のことで、本作も試合開始時に「ボタンをたたけ！」のメッセージ表示とともにボタンを連打することによって相手チームの選手とのパックの熱い取り合いが楽しめます。

選手が反則した場合には、そのチームのゴールに近いフェイスオフ・スポットからのフェイスオフとなるので、相手の選手が反則した場合はこちらに有利となり、キーパーのディフェンスがゆるいとフェイスオフ・スポットからゴールが決まる場合もあるので得点ゲットのチャンスです。ゴールが決まれば、スコア表示画面に登場する3人のチアガールさんたちによる応援パフォーマンスが楽しめますよ。

また、のちに『バーニングフォース』などの楽曲を作曲する川元義徳氏が本作のサウンドを担当しており、コミカルなBGMに加えて、「ヤッか「コノヤロー！」とか、選手のかわいらしいボイスがナムコらしさでもあり、本作の楽しさを一層引き立ててくれてます。

アーケード版の稼働当時のゲームセンターでは、まだテーブル筐体が主流だったので、テーブルの両側にコントロールパネルが搭載されている場合は向かい合って2P対戦することができ、レバーを1人ずつに分担することで最大4人で遊ぶこともできたりしました。この2Pモードは、まさにテーブル筐体とツインレバーならではの仕様でしたので、子どもの頃に友達とわいわい盛り上がって何度も対戦した思い出がありますね。

クラコン操作で手軽に熱くなれる初移植版

バーチャルコンソールアーケードの追加配信が発表された際に本作のタイトルが挙がっていたので、筆者は驚いたとともにとても嬉しかったです。過去に遊んだことがあるという個人的な思い入れはさておき、一般的には難しいことは抜きにして直感的な操作で楽しめるのが本作の醍醐味にはちょっと地味な印象のあるスポーツゲームでしたので家庭用への移植は絶望的だと思っていました。以前に発売されたナムコのゲーム音楽集サントラ盤に本作の楽曲が収録されていたので音楽だけは聴いたことがある人は結構多いようですが、本作をプレイしたことのある人は少ないかもしれません。なので、今こうしてクラシックコントローラのL／Rスティック操作で手軽に本作を遊べるなんて夢にも思いませんでした。現在でもついつい何度も遊んでしまうお気に入りの一作ですね。









『ロンパーズ』

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード ■2009年12月1日配信
■800Wiポイント ■Wiiリモコン、クランックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1989年2月稼働

©1989 2009 NBGI

Text＝鵜飼（バンダイネクション）

自由奔放に遊ぶか論理的に遊ぶか

結論から書いてしまうと、この『ロンパーズ』は『パックマン』の進化系にある作品だ（もちろんシリーズ作品ではありませんが）。『パックマン』が好きな方には特にオススメの作品なので遊んだことがない方は今すぐ"Catch'em UP!"していただきたい次第。

『ロンパーズ』の基本は、迷路内の鍵をすべて拾い集めてラウンドクリア、というシンプルなもの。これは古典的ルールのひとつである「ドットイート」と解釈してよいだろう。

各ラウンドには「石版」が設置されており、これをボタンで「よいしょ！」と倒すことができる。ここに敵を巻き込んでつぶすことができる。逆に巻き込まれるとつぶれてミスとなるので注意。敵を倒すと、迷路のどこかにタマゴが出現、一定時間後に敵として復活する。敵が減っている間は安全性が高まって鍵の回収が進む。この流れは「パックマン」における「攻守逆転の駆け引き」にプレイ感覚が良く似ている。

それに加えて、もうひとつ『パックマン』の進化と呼ぶ大きな理由がある。敵モンスターたちが、それぞれ決まったアルゴリズムによって行動している点だ。主人公が決まったパターンで対応すれば、必ず同じように誘導できるのだ。ここが本作を深く楽しむポイント。

多くの敵をまとめて、より小さな石版を使ってつぶすことで高得点が得られるシステムに注目。この「まとめつぶし」を理論的に考え始めるとゲームは一変する。実行可能なラウンドは限られているが、最小の1枚石版で6匹をまとめて倒すと1UP（または条件により5万点の場合もある）を獲得できる。序盤ではラウンド7にチャンスがあるので狙ってみよう。

各ラウンドの迷路の形状に応じて、どこを通って敵を誘導し、どのタイミングで倒して走り抜けるか、残り時間内に復活敵を再誘導できるか、などを考え出したならロンパーズマニアの仲間入りだ。超上級者になると増やした残機を使って、最終面で残機つぶし稼ぎを行うらしく、想像以上に深く研究されているところがナムコ作品らしい愛され方かな、とも思う。

また、そこまでヘビーに向き合わなくてもOKなのが『ロンパーズ』のいいところでもある。豪快に石版を倒しまくって、気軽に遊んでも楽しめる、とてもゲームらしいゲームだ。

数面ごとに挿入されるデモもどこか『パックマン』風？

魅力満載！
進むたびに、
極めたくなる！





Text＝小日向ななみ（武蔵野プロ）



『ワルキューレの伝説』

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード ■2009年12月8日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1989年4月稼働

©1986-2009 NBGI

世界の地平を
ワルキューレと大冒険！

本作こそが、回転・拡大・縮小機能を搭載するアーケード用基板「システムII」の作品の中で、最高峰だろう。いや、異論があるのは承知なんだけど。

（だって『ファイナルラップ』でしょって言われたら、それもそうかと思ってしまう）

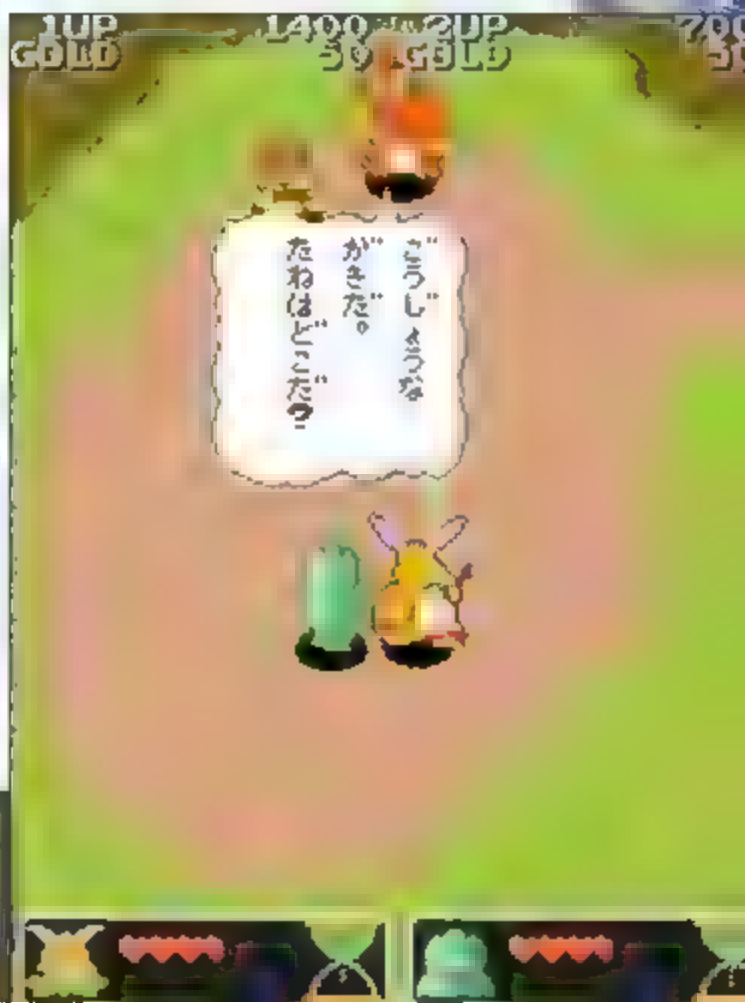
とは言え、各機能を駆使した世界観の具現化、それによる臨場感は素晴らしく、また独特で個性的とも言える。特に、ステージ中盤で登場するスプーンによるジャンプは、アクションゲーム史に残る、名アクションとして今に語り継がれている。スプーンに乗って、空高く舞い上がる楽しさ。まるで、本物のジェットコースターに乗っているかのように、ぐいっと胃がせり上がるような気さえする。ここまで臨場感のあるジャンプアクションも珍しい。

ゲームシステムは、オーソドックスな縦スクロールのアクションゲーム。ただ、お金をためて各装備を強くしていく感覚は、むしろアクションRPGと表現したほうがしっくりと来るかもしれない。基本的に強制スクロールではないので、プレイスタイルも一般的なアーケード用アクションより、家庭用のそれに近い。動体視力で敵の攻撃を切り抜けるというよりは、戦略を立てて各所を攻略していく、という感じに近い。マップの分岐点ではプレイヤーが進路を選び、それが謎解きや隠しアイテム、魔法などの発見、全体的な攻略につながる仕掛けとなっていて、割合、ゆったり腰を落ち着けて楽しめるので、まさにバーチャルコンソール向けの作品とも言えるのではないだろうか。

さらに、本作で語り草になっているのが、SEを含めたサウンド面である。間違いなく、名作の代表作と言えるであろうこのサウンドは、爽快感に加え、冒険心をくすぐるものばかり。特に、アイテムをゲットしたときに流れるSEは、何とも、心躍らされるものがある。思わずこのSEを聞くためだけに、未知のアイテムを探し回りたくなってしまうほど。

ドット絵の魅力についても触れておきたい。『ワルキューレ』といえば、現在までナムコを代表するキャラクターのひとつである。それも、この作品が生み出したドット絵マジックによるもの。本当はあるはずのない造形が、想像力によって補完されたとき、よりリアリティを持って、キャラクターは完成するのだ。

隠し通路や宝箱を探す楽しさ、未知の武器や魔法を操るドキドキ感。ファンタジーものを彩る要素も見事に詰まっている本作。いつ何時、誰にでもお薦めしたい作品なんである。



道中に待ち受ける、多彩なキャラクターたちも物語を盛り上げる。彼女たちの行く末やいかに!?



ワルキューレの伝説 イメージボード

[illegible]の伝説[illegible]

[illegible]世界観[illegible]

ちも魅力的。荒廃した大地を救うため、どんな願いでもかな

[illegible]物語の舞台[illegible]

[illegible]日[illegible]

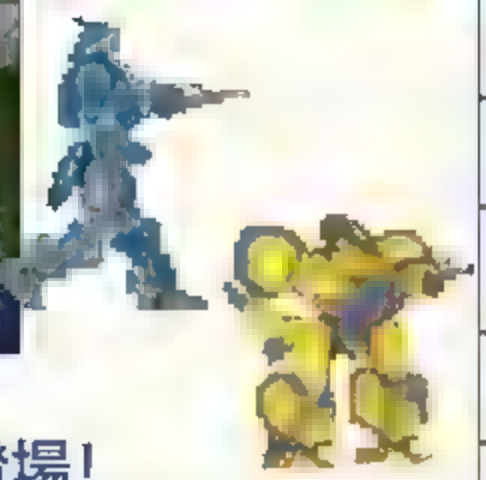
[illegible]

© 986-2009 NBGI













高次元ロボット シューティングゲーム新登場!

『ファイネストアワー』

Text＝大村宏一（フリーライター）

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年8月25日配信 ■800Wiiポイント
■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1989年9月稼働

©1990 2009 NBGI

戦闘ロボットとしてのリアリティ

「ファイネストアワー」は1989年に発売されたアクションゲーム。ロボット「シグナス」を操り、ボスを倒してステージをクリアしていくのが目的だ。

1989年といえば兵器としてのロボット（いわゆる「リアルロボット」）ブームの真っただ中であり、「シグナス」も兵器としてのリアリティが追求されている。オープニングで映る「シグナス」のコクピットは複雑な計器が満載されたハイテクの塊。メイン画面にはレーダーに温度計、バーニアゲージが配され、「シグナス」のコクピットにいるような雰囲気が味わえる。

「ファイネストアワー」は当時のゲームには珍しい自動照準式。ほかのゲームでは銃口を動かすなどして手動で敵に狙いを定めるが、「シグナス」は攻撃範囲内にいる物体にオートで照準を合わせてくれる。

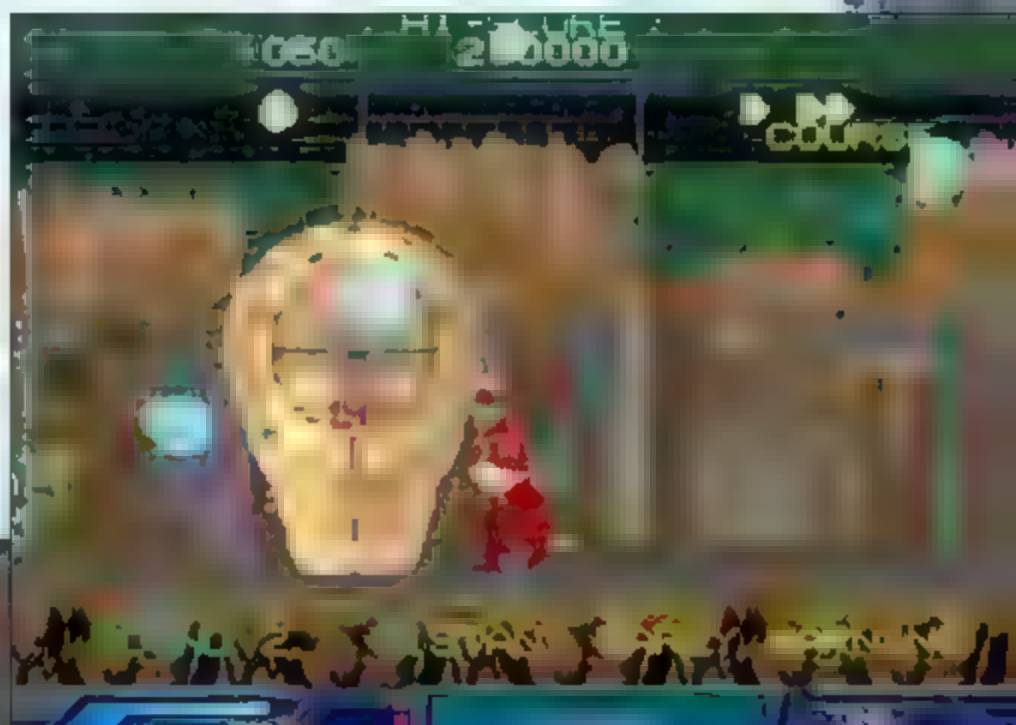
プレイヤーに求められるのは「マーカー切り替え」のボタンで照準を変更、「ビームガン」ボタンで射撃すること。横スクロールアクションゲームとしては異色だが、まるで実際の戦闘機を思わせるシステムとなっており、本作のゲームデザインの方向性を示していると言えるだろう。

ジャンプも機械的で、空中でバーニアを吹かすことで自由に姿勢制御が可能。人間ヒーローのように軽快ではないものの、その加速感は紛れもなく強大なマシンのものだ。

鋼鉄の塊を無理矢理空中に浮かせるさまが描写されており、実際に戦闘ロボットが存在するのであればこのような動きをするのではないかという説得力がある。バーニアゲージの限界まで空中高く舞い上がってみたプレイヤーも多いのではないだろうか。

耐久力のシステムも印象的だ。なにしろ巨大ロボットだからそうそうのことでは壊れない。もし攻撃を受けたとしても制限時間が残っている限り自動で冷却が行われ、元どおりに復旧することができるのだから。逃げ回っていれば温度が下がる（＝耐久力が回復する）というルールは、1コインをできるだけ早く回収したいアーケードゲームの現場の希望とは異なっているが、あえてこれを採用しているのは兵器としてのロボットを再現するためではないだろうか。実際の戦闘機には自動消火装置が装備されており、火災を感知して二酸化炭素などを噴出することで被害の拡大を防ぐが、「シグナス」の温度システムはこれを連想させるものがある。

ビジュアルや画面デザイン、あらゆるシステムが「シグナス」のリアリティと重厚さのために存在し、戦闘ロボットに乗って戦うという夢をかなえてくれる。そこにはシンプルで熱い意志が存在しており、1989年という空気を今に伝えているのだ。

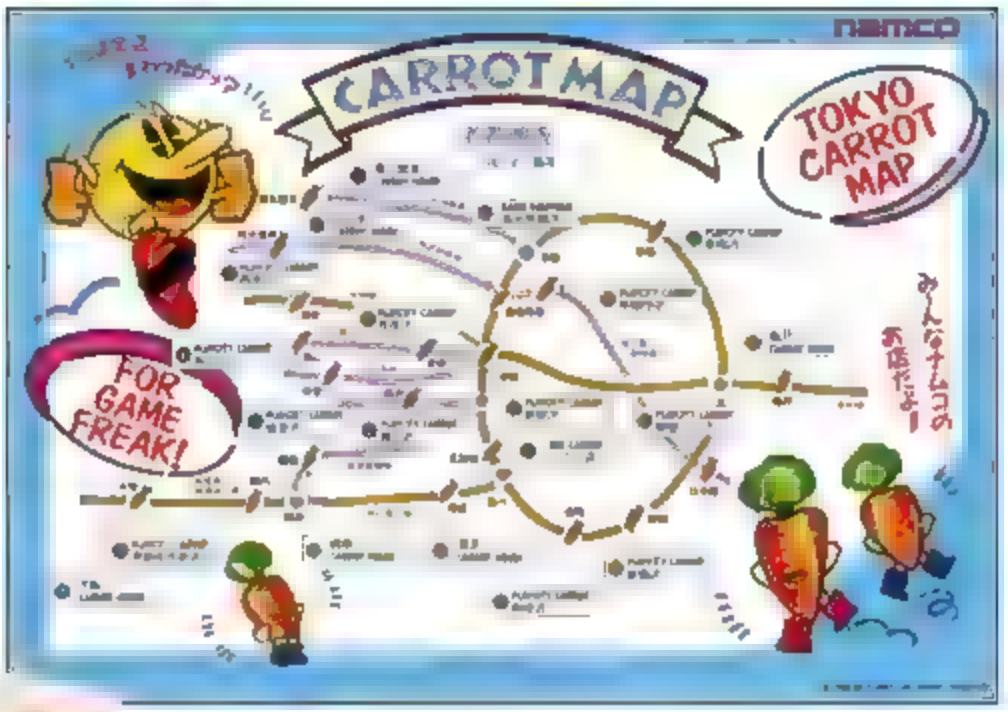


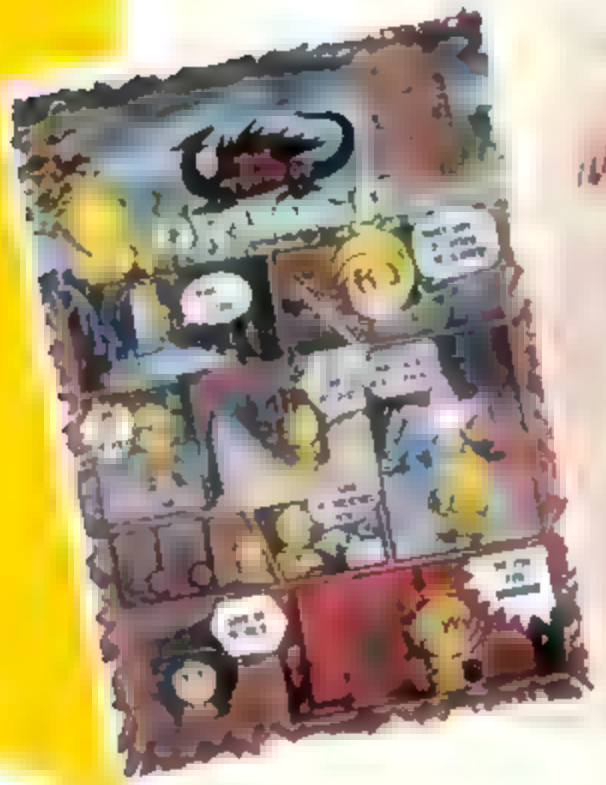
重量感あふれるリアルロボットが、戦場を駆け抜けるメカ魂の作品

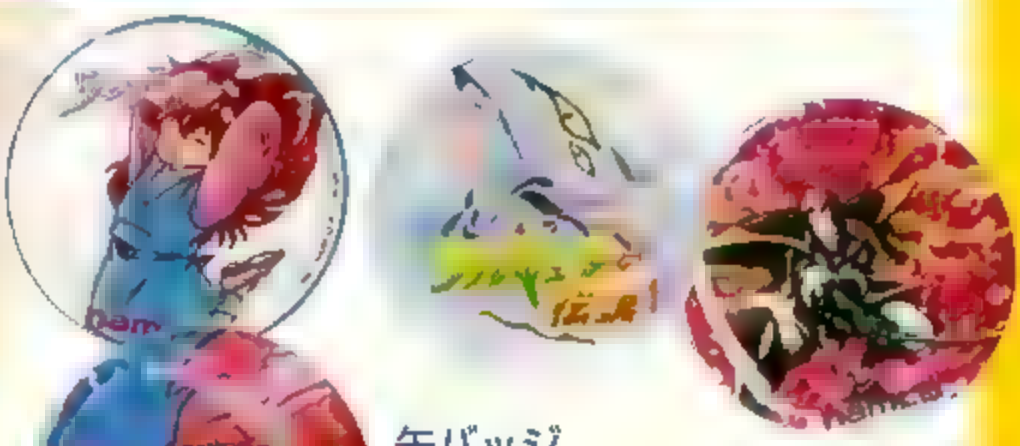
namco®
夢のナムコグッズ

Text＝山本修作（編集部）

80～90年代のナムコファンにとって、「キャロット」などのナムコ直営店が聖地のような特別な存在だった理由のひとつに、そこでしか入手できなかったナムコグッズの存在がある。販売されたものからイベントやプレゼント限定の非売品まで、その一部を振り返ってみよう。（※現在は販売されていません）







缶バッジ

ナムコ（当時）のプライズマシン「スウィートランド」などの景品として用いられていた缶バッジ



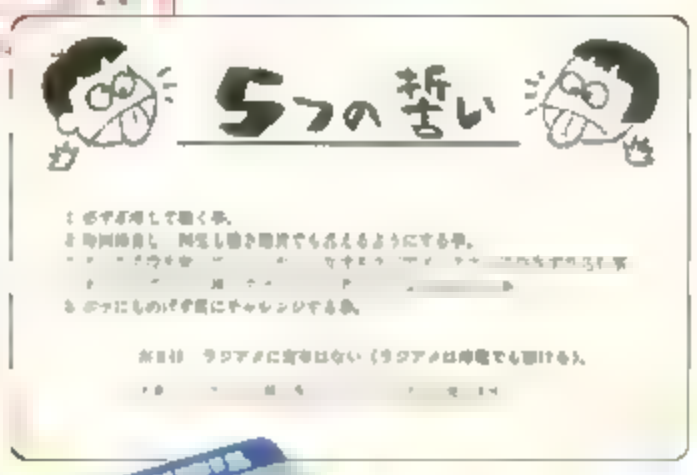


下敷

裏面にはドット絵用の方眼が。勉強よりも、みんなノートに透かせてドット絵でキャラの絵を描いて遊んだ



ラジオはアメリカン メンバーズカード



ナムコのラジオ番組「ラジオはアメリカン」で投稿が採用されるともらえた

キーホルダー

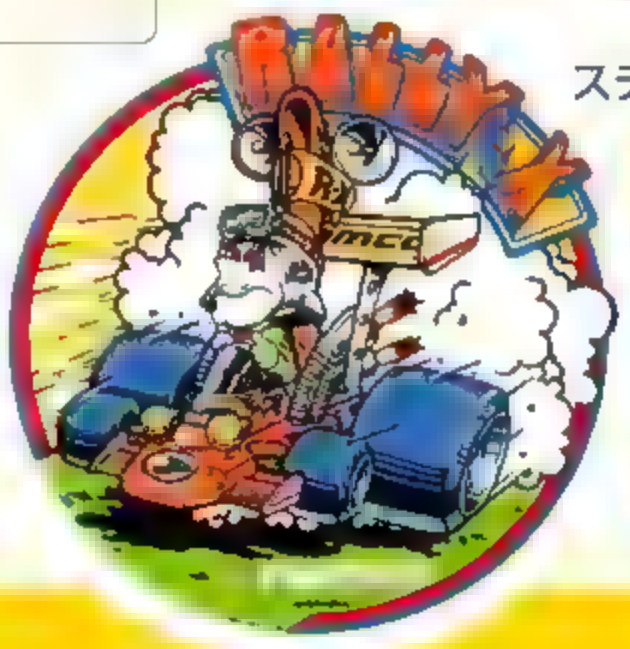
『ラリーX』画面右の全体マップ部分にカードを載せると透けてマップになる。純正テーブル筐体の画面サイズ推奨



ステッカー



カンペンケース





ライセンスカード

※資料協力 KVC
※資料協力 ナツゲーミュージアム



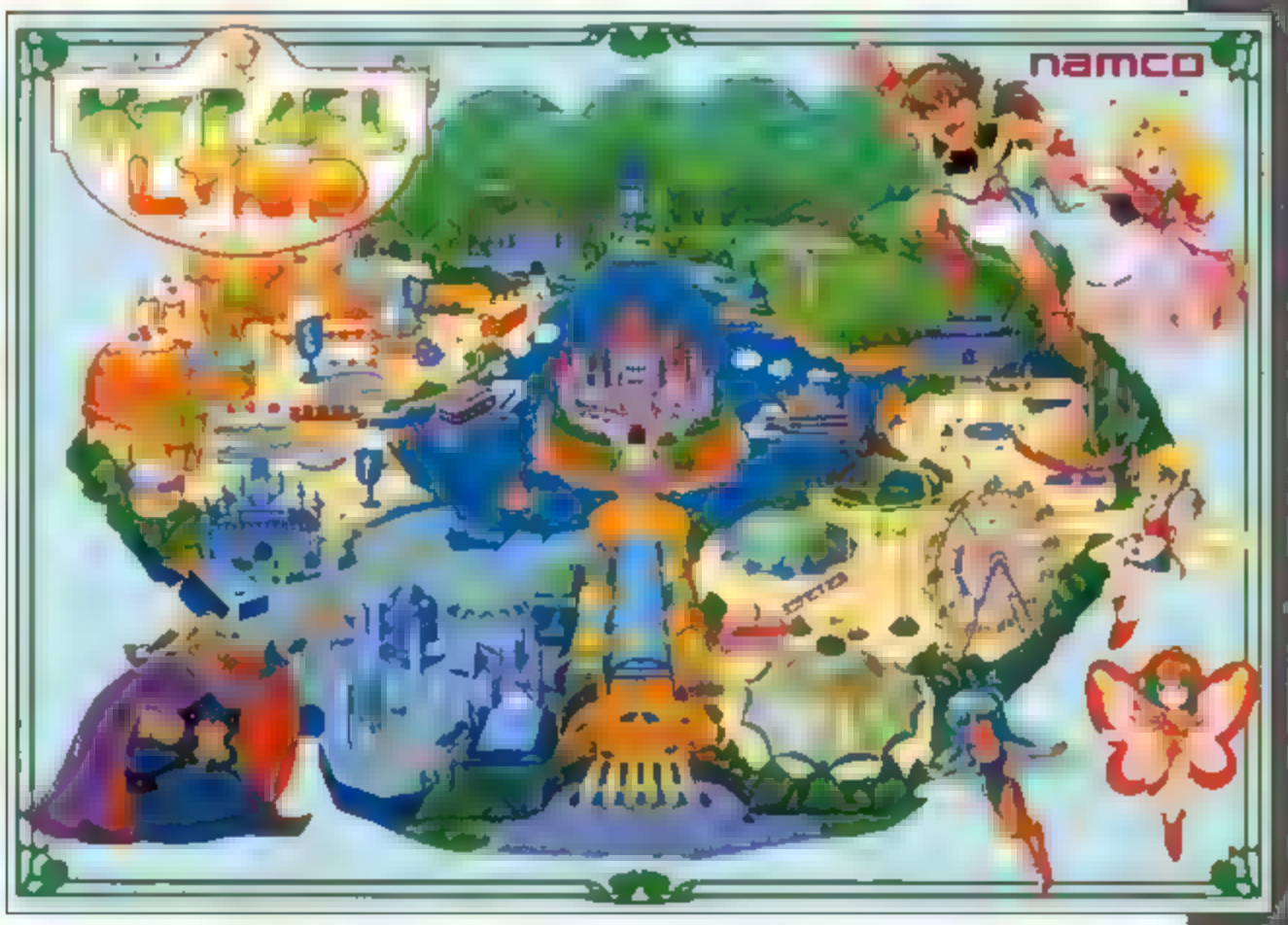
『マーベルランド』

配信情報
■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年6月30日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～2人
発売時情報
■アーケード■1990年2月稼働
©1989 2009 NBGI



Text＝VHS（フリーライター）

遊園地には謎がある！



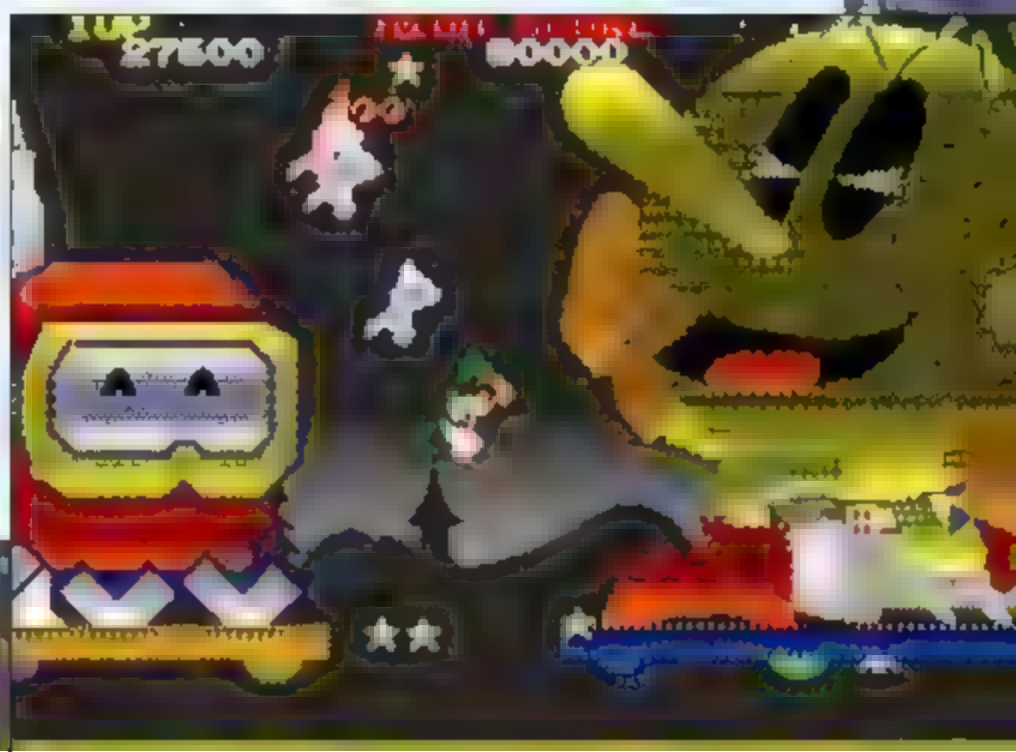
ナムコキャラの宝石箱 その実体は地獄遊園地

90年頃まで、僕ら地方都市の子どもは団地区域によくある小規模デパート屋上の、ミニ遊園地併設のゲームコーナーで遊んだものです。そこは街のゲーセンほどではないにしろ、地元中学の不良や見回り先生が来る、やはり油断ならない場所。そんな店で当時僕が熱心に遊んだのが『マーベルランド』でした。

本作は遊園地を舞台にしたジャンプアクション。ワールド1～3の遊園地編とワールド4の地下帝国編で構成され、各遊園地のエリア3には楽しい仕掛けがいっぱい。各遊園地のエリア3にはジェットコースターがあり、先のワールドほど並走（分岐）するコースターや画面がぐるぐる回るループが増えてゆきます。そしてワールドの最後に待ち受けるボスを「ポカスカじゃけん」（原文ママ脱字）や「つなひき」で倒す、一見楽しげな雰囲気なのですが……実際は揺れる地形からの加速ジャンプや敵の踏みつけを活用したシビアな操作が必須、ボスもかなりの連打や反射神経を要求する厳しいゲームなのでした。イージー（全7面）は当時でもなんとかクリアできたものの、ノーマル（全18面）の難しさは尋常ではなく、ワールド3からは常に足場が不安定なうえ敵が上下左右から襲いくる地獄遊園地。危険な遊園地ゲームを、危険なリアル遊園地で遊ぶメタな状況に不思議な興奮を覚えたものでした。3-4&4-2の地形・針・メデューサの陰険な配置、4-1ゴール前の水没海賊船、4-5の残機没収などはひどすぎて笑いが出てしまうほどです。

これだけなら単なる高難度ゲームですが、本作には別の大きな魅力がありました。それは至る所にナムコキャラがいるということ。入り口では受付小町さん（現在はファミスタオンラインの投手としても活躍）がお出迎え、背景や遊具にはマッピーやプーカアが隠れています。そしてボーナス面の人気キャラ勢ぞろいのバレードー キラキラ輝くモモのぱんつ、いや、大集合のナムコキャラー ばんつもまぶしいです（しつこい）。

80年代、ナムコアーケードは皆に親しまれるたくさんのキャラを生みました。しかし本作登場の前後からナムコのアーケードでのキャラクターゲームは激減、前述の遊園地型ロケーションもまた消えてゆきました。ナムコキャラが集う遊園地を描いた本作は、消えゆく彼らのカーテンコールだったのかもしれません。消えてゆくのは時代の流れだとしても、彼らの魂はマーベルランドに生き続ける。当時は感じませんでしたが、ロケーションの消失やタイトルの変化を見てきた今にして思えば、このゲームにはそんな思いが込められていたのではないか、そんなふうに思えてなりません。ナムコキャラが集うマーベルランド、あなたもたまには訪れてみてはいかがでしょう。入園料は800Wiiポイントです。

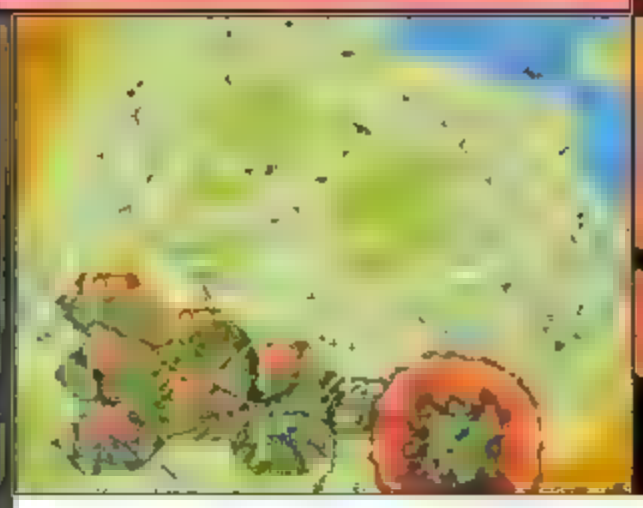


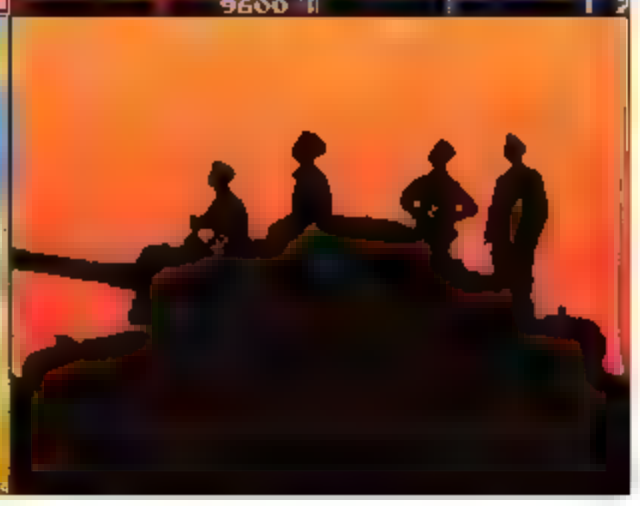
ルミノドットで再現キットを切望！　お願いバンダイナムコさん

敵兵器を全滅させるまで司令部を守り抜け！









『タンクフォース』

配信情報

■Wii バーチャルコンソールアーケード

■2009年11月10日配信

■800Wiiポイント■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応

■プレイ人数1～2人

■アーケード ■1991年12月稼働

©1991 2009 NBGI



Text＝西村博浩（フリーライター）

敵部隊接近！特殊戦車部隊出動せよ！

敵国によって蹂躙（じゅうりん）された我が祖国。そして、司令部にまで迫る敵戦車隊。絶望的な状況の中、特殊戦車部隊による領土奪還作戦が開始された……。そんな設定で始まる戦車ゲームが、この『タンクフォース』。『アサルト』『ブレイザー』など、戦車が主役のゲームを多く出すナムコが91年に放った作品で、画面を見てわかるように80年に発売されたゲーム『タンクバタリアン』、そしてそのファミコン版移植作『バトルシティー』を現代風にアレンジした作品である。

ゲーム内容は4方向に動くマイタンクを操作し、画面中央下の司令部（鳥マーク）を守りつつ、出現する敵戦車やジープなどを全滅させる。そして全36面ある戦場を転戦し、奪われた領土を奪還するのが最終目標だ。元ゲーム『バトルシティー』からの変更点としては、貫通弾が撃てるバラボラ砲などの追加アイテムや、特定面でのボスキャラ登場が挙げられる。小さなところでは自分の弾で司令部が破壊されなくなり、スタート5秒で司令部へ誤射＊ゲームオーバーということがなくなった。

このゲームを語るうえで避けられないのが司令部という存在で、どんなに残機があっても敵が司令部を破壊したら即ゲームオーバー。ここに、このゲーム独特の緊張感が生まれる。攻めか守りなのか？　出重視にするか守りなのか？　出現したアイテムを今取りにいくか否か？　敵の動きを予想し、常に異なる判断が要求されるのだ。2人同時プレイでも、担当地域を左右に分ける人や味方撃ちをする人など、いろいろなプレイスタイルが見れて楽しい。

ステージは固定画面でキャラもちょっと寸詰まり、と派手さは少ない『タンクフォース』だが、地形を味方につける戦術などミリタリーテイストにあふれていた。自分がこのゲームと出合ったのは、社会人になりたての頃。深夜営業のゲーセンで、ちょうどブームになっていた対戦格闘ゲームのワイワイとした喧騒をよそに、ちまちまとプレイしていた。アイテムを取りにいくほうに集中してしまい、司令部壊滅というパターンが多かった気がする。ルールが把握しやすいからなのか、長期間置いてある店舗も多かった。プレイ中の脳内ＢＧＭは、もちろん「パンツァーリート（※）」。「やつら、もう勝ったと思ってやがる。」「らしいな。では教育してやるか！」（byドイツ戦車エース、ヴィットマン）、「俺のケツをなめろ！」（by小林源文）なんて過激なセリフをつぶやいたりして、はたから見たらさぞ不気味な光景だったに違いない。なぜか家庭用に移植されず、長らくプレイできない状況だったが、バーチャルコンソールアーケードで遊べるようになったのは、とにかくありがたい。それでは戦友、再び戦場へと赴こうではないか。「パンツァー・フォー！（戦車隊、前進！）」という掛け声とともに。

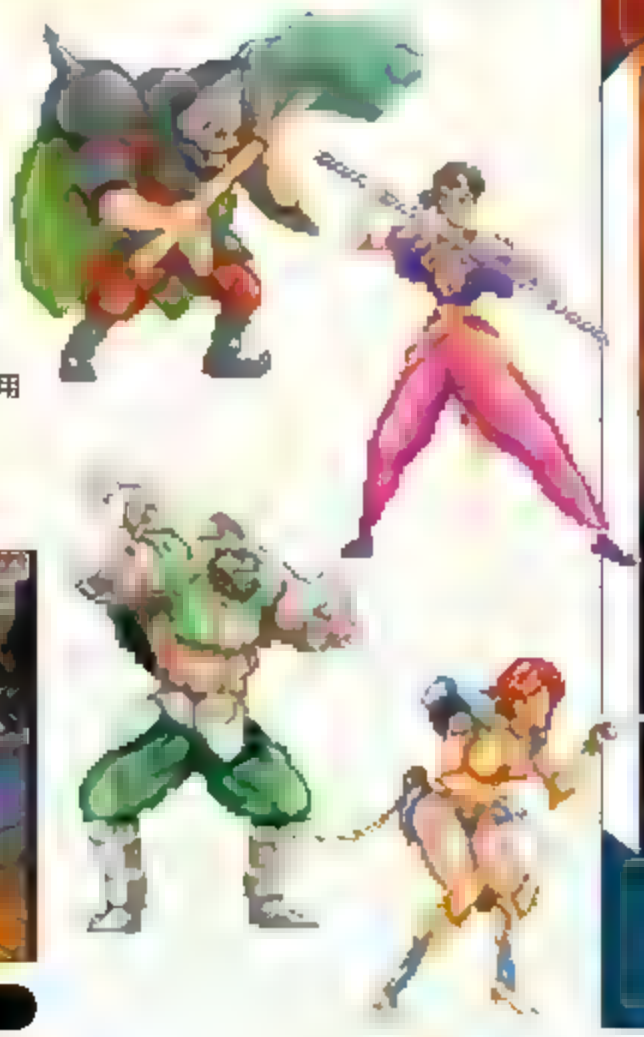


上にいるのが大型戦車Ａｋ－１。このほかに、列車砲なども敵として登場

＊映画「バルジ大作戦」も使用された



真剣勝負 ここにあり

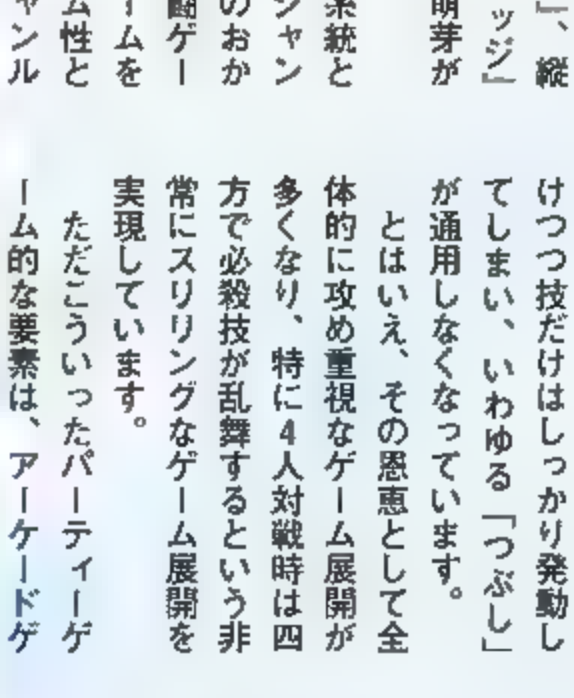




『ナックルヘッズ』

配信情報
■Wiiバーチャルコンソールアーケード
■2009年8月18日配信
■800Wiiポイント ■クラシックコントローラ専用
■プレイ人数1～4人
発売時情報
■アーケード ■1993年3月稼働

©1992 2009 NBGI



Text＝有田シュン（n3o）

後の名作ゲームの萌芽が眠る隠れた傑作格闘ゲーム

ナムコの格闘ゲーム第1弾とは？　と問われると、「鉄拳」と答えがちですが、実は本作「ナックルヘッズ」こそが記念すべき第1弾タイトルなのです。

今回のバーチャルコンソールアーケード配信が待望の初移植ということで、狂喜したファンも多いのではないでしょうか。

本作は個性的な6人のキャラクターが自慢の武器を持って戦う2ライン制の格闘ゲームです。

8方向レバーと3つのボタンという一見スタンダードな操作系統に見えますが、3つのボタンはそれぞれ「上段攻撃」「下段攻撃」「ジャンプ」に割り当てられています。

攻撃ボタンの差別化を強弱ではなく攻撃部位で図るあたり、両手両足ボタンの「鉄拳」、縦斬り、横斬りの「ソウルエッジ」に連なるナムコイズムの萌芽が認められます。

また格闘ゲームの操作系統としては異彩を放つのが「ジャンプ」ボタン。このボタンのおかげで、本作は純然たる格闘ゲームとベルトアクションゲームをかけ合わせたようなゲーム性となっています。まだ両ジャンルが未分化だった時代のおおらかな空気を感じます。

そんな本作の最大の特徴は、なんと言っても「最大4人同時対戦」です。同様のシステムを採用したタイトルは、本作の登場以降にもいくつかリリースされましたが、基本的に「ナックルヘッズ」で完成されていたといえ、ナムコに先見の明があったと言わざるをえません。

このように意欲的なシステムを取り入れた本作ですが、格闘ゲームというジャンルが成立する以前のゲームということもあってか、全体的に大味な作りという点は否めません。

その理由のひとつに、攻撃側に有利なゲーム性が挙げられます。本作では必殺技のコマンド入力が成立さえしていれば、技発動の瞬間に攻撃を食らったとしても、キャラはダメージを受けつつ技だけはしっかり発動してしまい、いわゆる「つぶし」が通用しなくなっています。

とはいえ、その恩恵として全体的に攻め重視なゲーム展開が多くなり、特に4人対戦時は四方で必殺技が乱舞するという非常にスリリングなゲーム展開を実現しています。

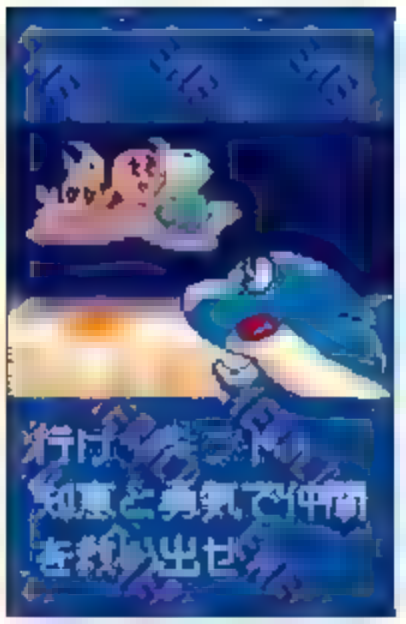
ただこういったパーティーゲーム的な要素は、アーケードゲームという不特定多数が集まる場所ではあまり効果的に働かなかったようで、他の対戦格闘ゲームの陰に隠れて本作はひっそりと消えていきました。

そこで、今回のバーチャルコンソールアーケード版の出番というわけです。本作のようなタイプのゲームは、クレジットを気にせずに心ゆくまでワイワイ対戦できるコンシューマ機でこそ本領を発揮できるのではないかと思うのです。これを機会に、コントローラを持ち寄ってワイワイと4人対戦に興じてみてはいかがでしょうか。



なぜか忍者&オッサン率が高い登場キャラ。全体的に濃いです





1人で楽しい！
みんなで楽しい！



『エメラルディア』

配信情報 ■Wiiバーチャルコンソールアーケード ■2009年3月26日配信
■800Wiiポイント ■Wiiリモコン クラシックコントローラ対応 ■プレイ人数1～2人
発売時情報 ■アーケード ■1993年7月稼働

©1993 2009 NBGI

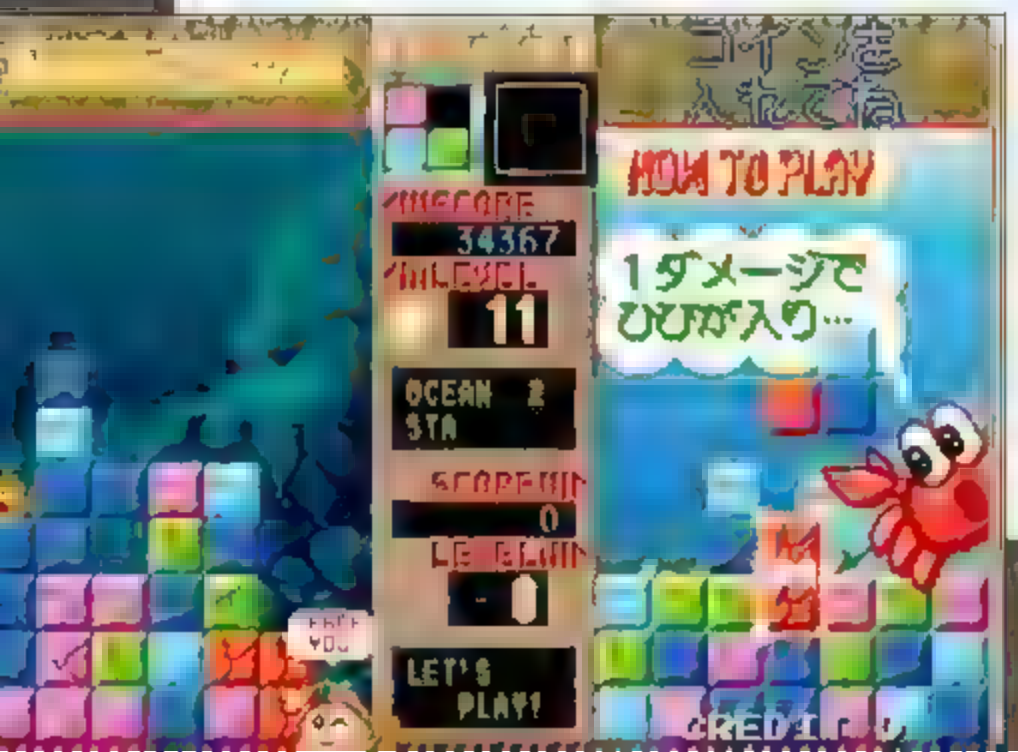
Text＝富島宏樹（フリーライター）

理解へのハードルは高い、しかしその分奥深い

いわゆる落ちものパズルゲームがアーケードの定番としてすっかり市民権を得た90年代前半。大半のタイトルが「ブロックを横に1列並べればOK」「同色のブロックを4個つなげれば消える」など競うように単純明快なルールを採用していた中、本作『エメラルディア』はあまりに独自路線だった。同じ色のブロックを真上に落とすとヒビが入ってダメージ、また縦・横・斜めに同色のブロックがある場合はそれらにも衝撃が伝わるので、これらをうまく利用し2ダメージを与えてブロックを破壊する……と、そのルールは文章で説明してみてもいまいち伝わりづらい。青い海と海洋生物がモチーフの清涼感あふれるステージ、ちりばめられたカラフルな原色のブロックが彩るとっつきやすそうな見た目とは裏腹に、直感的ではないルールを乗り越える努力が必須というハードルの高さだったのだ。実際、筆者もリリース当時は数コインこそ投入したものの、楽しさが理解できずにそのままスルーしてしまったくち。恥ずかしながらその魅力に気づけたのはバーチャルコンソールアーケードでの配信後、つまりごく最近のことである。

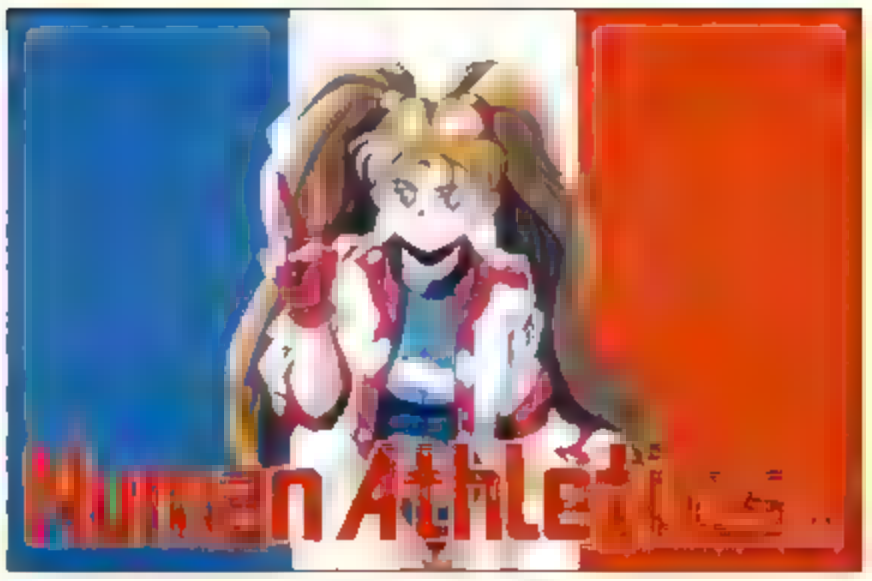
本作を理解できるかどうか、ポイントとなるのは「衝撃を伝えてブロックを破壊する」という独自のルールだ。これを使いこなし始めることで、本作はがぜん面白みを増す。通常の落ちものパズルなら対処不可能なブロックがうず高く積み重ねられた状態も、衝撃を使えば深い位置に眠るブロックにダメージを与え、一発逆転を狙うことが可能。特にゲームのメインとなる面クリア型の「アドベンチャーモード」では、最初から配置されたブロックをうまく壊してステージ内の海洋生物たちを一番下まで導くことが目的であるため、ブロックをどう活用するか試行錯誤が必須だ。狙い澄ましたブロック破壊によって海洋生物をうまく導けたとき、また大量消しにつなげられたときの達成感と爽快感はゲームルールを深く理解した者だけが味わえるもの。偶然ではまずたどり着けない領域だからこそ、えも言われぬ快感となる。

1コインが大切なアーケードでは、誰もが複雑なルールを把握するまで遊び続けるとは限らない。そんな事情からか当時大ヒットとはいかなかったが、クレジットを気にせず遊び続けられるバーチャルコンソールアーケードならまた事情は別だ。ヘルプ用アイテムが必ずもらえるコンティニューを大量に使ってもいい、まずはアドベンチャーモードを一度クリアまで遊んでみてほしい。その頃には本作ならではの独自ルールが指先に刻み込まれているはずだ。当時見逃してもまだ遅くはない。深い思考の大海原は15年以上たった今、アーケードという枠を外れたからこそダイビングに適したスポットとなっている。



海洋生物たちを救うアドベンチャーモードは、練られた詰めパズル







テーブルPOP



テーブルPOP



※資料協力：KVC
※資料協力：ナノゲーミュージアム









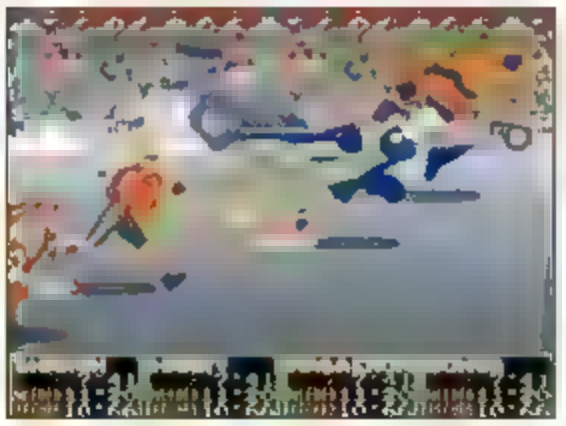
新ジャンルのスポーツゲーム

『ニューマンアスレチックス』

配信情報

■W バーチャルコンソールアーケード
■2009年4月28日配信
■800Wiiポイント■Wiiリモコン、クラシックコントローラ対応
■プレイ人数1～4人
■アケード■1993年9月稼働

©1993 2009 NBGI



Text＝高岡基己（フリーライター）

人間離れした超人による驚異的なスポーツの祭典

　199X年、ゲームセンターは対戦格闘の炎に包まれた!! レーシングは枯れ、アクションは裂け、対戦格闘以外のあらゆるゲームが絶滅したかにみえた。だがスポーツは死滅していなかった!! と、思わず叫びたくなるほど対戦格闘がゲームセンターを席巻していた1993年に、『ニューマンアスレチックス』は登場した。

　プライズゲームやメダルゲームなどの導入で女性客やファミリー層もゲームセンターに訪れるようになっていた時代だが、アップライト筐体が置かれた付近に足を踏み入れると、そこは対戦格闘やシューティングのコアなファンが陣取る異空間。その中で一服の清涼剤となっていたのが、（大型筐体ものを除くと）パズルゲームやスポーツゲームなどの存在だった。

　そんなタイトルのひとつで、特に人気が高かったのが今作。ボタン連打とタイミングで勝負するスポーツゲームで、その単純さと4人同時プレイが可能なことが、初心者お断りのゲームが多い中で誰もが楽しめる特殊な存在に。そしてそれが、実はコアな対戦格闘ゲームやシューティングゲームのファンを惹き付けていたことも事実。真剣勝負や巨大ボスとの戦いに疲れた面々が、息抜きのためにプレイする姿も多く見られた。

　しかし単純なだけで今作がプレイされていたわけではない。ゲーム自体に魅力がなければ、こうして復活することもなかっただろう。競技者がニューマンと、各競技が楽しく、彼らが挑戦するのは現実にはあり得ない驚異の競技ばかり。それをバカバカしいと思いながらもプレイし始めるめられなくなってしまう。それが今プレイしても変わらない今作の魅力だ。

　登場する競技は全部で8つ。第2競技のINTERCEPTORは軍艦から発射されたビームを打ち落とす競技で、第5競技のVS.EXPRESSのはホームに走ってきた新幹線を受け止めて押し戻す競技。そして第6競技のTOWER TOPPERは左右にあるビルの壁を蹴ってジャンプしながら屋上を目指す競技と、アホらしさと記録更新を目指したくなる中毒性を兼ね備えたものばかり。しかもクリアできずンティニューした場合は通過基準がダウンする機能を搭載。当時はそれに釣られて次々とコインを投入してしまったが、バーチャルコンソールアーケードなら財布の心配をせずに最後の競技まで挑戦できるので嬉しい限りだ。

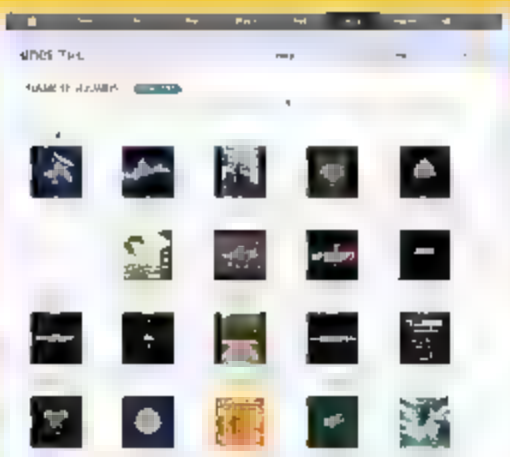
　今作にはシャロンという人気女性キャラクターがいるが、彼女以上に高い人気を誇るマコトが登場する『マッハブレイカーズ』という続編も1995年に登場。新たな競技が多数追加されている唯一の続編。こちらもぜひ復活してほしいところだ。

競技によっては失敗すると服が破けるなど、お色気要素も存在する

namco®

ナムコ・サウンドを聴く

CDから音楽配信まで、今から聴けるナムコ(現・バンダイナムコゲームス)・サウンドを紹介！ text＝山本悠作(編集部)



配信

NAMCO SOUNDS

最新作から名作まで数々の名曲群がiTunesで続々配信中。配信なので値段もリーズナブル。



CD

■CD2枚
■クラッスディスク
■20 2年8月25日
■3360円（税込）
■NBGI

Rom Cassette Disc In NAMCO BANDAI Games Inc.
メガドライブ編 Vol.1

メガドライブで発売されたゲームのオリジナルサウンドトラック。ブックレットには『デンジャラスシード』の奈雲美徳インタビューを収録。

【収録曲】DISC1●1～20 マーベルランド／21～39 デンジャラスシード／40～63 球界道中記
DISC2●1～18 ローリングサンダー2／19～26 メガパネル／27～55 スプラッターハウスPART2



NAMCO MUSIC SALOON

CD

■CD 枚
■スーパースィープ
■20 2年11月22日
■2940円（税込）
■NBGI
©2012 NBGI, Licensed to SuperSweep co.,ltd.

NAMCO MUSIC SALOON
～FROM GO VACATION

歴代ナムコ音楽をモチーフとしたWii『GO VACATION』の楽曲群から、リゾート・休日気分に浸れる曲を日比野則彦がアレンジ。癒やしの1枚。

【収録曲】1 Cruisin (from クルージンUSA)／2 Word Games For Two (from ことばのパズルもじぴったん)／3 Colored Dirts And Grass Skirts (from アイグダグ)／4 Papaya Beach (from ことばのパズルもじぴったん大辞典)／5 Blinky And Clyde (from パックマン)／6 And Then There's Sunshine (from ファミリースキー)／7 UFO (from ファミリースキー ワールドスキー&スノーボード)／8 Starry Ocean (from ギャラガ)／9 Red Car/Blue Car Shuffle (from ニュー ラリーX)／10 Aloha Is Worth 8 Points (from ことばのパズルもじぴったん)／11 Malasada Break (from マッピー)／12 Race To The Cove (from ポッシレーサー)／13 My Little Darlin' (from アイグダグ)／14 Welcome To Kawaii (from ことばのパズルもじぴったん)／15 Hilltop Breeze (from トイポップ)／16 The Town Power Pellets Built (from パックマニア)／17 Sweet Grass (from パックマン)／18 Love Maze (from R4 -RIDGE RACER TYPE 4-)／19 Hotel Kawaii (from トイポップ)／20 VACATION／21 Vocation (from Go Vacation US Version)



CD

■CD2枚
■クラッスディスク
■20 2年9月22日
■3360円（税込）
■NBGI

Rom Cassette Disc In NAMCO BANDAI Games Inc.
メガドライブ編 Vol.2

「Vol.1」に続くサウンドトラック。『フェリオス』と『バーニングフォース』作曲担当Kawagenインタビューをブックレットに収録。

【収録曲】DISC1●1～26 フェリオス／27～35 メガトラックス／36～56 ボールジャックス
DISC2●1～15 バーニングフォース／16～25 レッスルボール／26～54 スプラッターハウスPART3



CD

■CD2枚
■スーパースィープ
■20 2年9月28日
■2940円（税込）
■NBGI
©2012 NBGI, Licensed to SuperSweep co.,ltd.

ゲームミュージックディスカバリーシリーズ

細江慎治WORKS VOL.1 ～ドラゴンスピリット～

作曲家・細江慎治のナムコ時代の担当作品『ドラゴンスピリット』『アサルト』『クエスター』のオリジナル音源を、再収録・リマスタリングして収録。

【収録曲】DISC1●1～26 ドラゴンスピリット オリジナル音源／27 エリア1(ロングバージョン)／28 X68000深夜ローディング／エンディングミュージック／29～30 アレンジバージョン
DISC2●1～11 アサルト オリジナル音源／12～19 クエスター オリジナル音源

特集記事
初出解説

［アクションゲーム名作選］



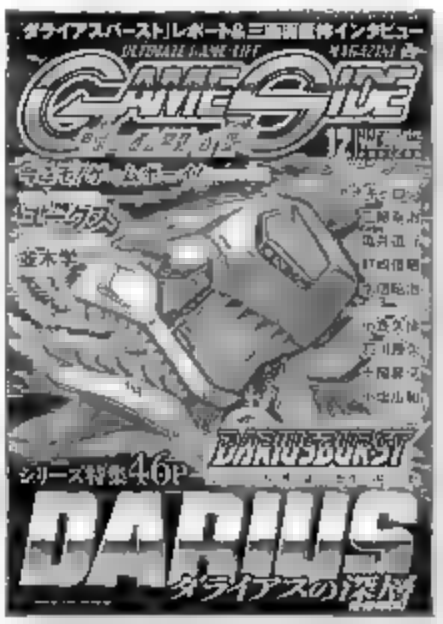














自由に新旧を問わずゲームの魅力を語れるページが必要と考え、Vol.11で「ユーザーズ・ゲームズ」というレトロゲームページを新設するもイマイチ盛り上がりに欠け・　その理由は今入手が困難なゲームが含まれているからではと考え、Vol 14、15はお休みし、Vol.16からは今でも配信で復刻されて遊べるゲームに限定した「復刻ゲーム名作選」に刷新。Vol.18で「レトロゲーム名作選」に改題。Vol 20では創刊号から先に存在していた「ゲーム名作選」内のRetro枠としての紹介になった　という変遷をたどったコーナ　です。

GAMESIDE
Vol.11、16、17、18、19、20、21、22
2008年4月号～2010年2月号
発売日◉2008年3月3日～
2010年1月4日

今でも遊べるレトロゲームを再発見!

イチオシのゲームをライターが情熱のままに語り倒すコーナー「ゲーム名作選」。もともとは発売1年以内の新作を扱う再評価レビュ　でしたが、途中からレトロゲームページを統合し、現行ハードで遊べる新旧ゲ　ムを扱うコ　ナ　となりました。ちなみに本誌のレトロゲームの定義は“そのゲームの動作する本体が製造中止となっていること”です。今回は、その紹介タイトルの中からアクションゲームを再録しています。レトロゲームページは当初モノクロで、人気が上がるにつれてカラーに昇格した経緯があるのですが、今回の再録はほぼ掲載順のため、本章もモノクロから途中でカラー化します。ページデザインの変遷（?）もお楽しみください。

疑似戦闘体験システムにようこそ。
ゲイングランド

戦略性の高さが特徴的な固定画面アクション。誰で捕虜を救出し、誰で敵を全滅させるか？　20人のキャラを使い分け、暴走したシステムの中枢に突入せよ！

Text- **罰帝**
（バンダコネクション）



SPEC

□Wiiバーチャルコンソール配信中　600Wiポイント
□セガ
□タクティカルアクションシューティング

発売時情報

□メガドライブ
□1991年1月3日

先輩と協力プレイした高校1年の冬

僕がこのゲームに出会ったのは高校生の時だった。美術部の皮をかぶった実質的TRPG同好会の先輩に連れられて練馬区のセガ直営駅前ゲーセンに遊びに行った時のことである。数台並んだ「エアロテーブル筐体」のひとつに先輩がコインを入れた。最初は小さいキャラクターがゴチャゴチャ動き回り、何をしているのかよくわからなかった。しかし、先輩が面をクリアするごとにそのゲームの戦略性の高さに目を奪われ、以来このゲームの奥深さに引き込まれてゆくことになる。

先輩に誘われて2人で協力プレイをしてみた。片方が敵を引きつけ、片方が捕虜の救出に向かう頭脳的連係プレイが計画どおりに決まると、今までのゲームでは感じなかった快感を覚えた。20人のキャラクターの特性を覚えてゆくと、一見使えなさそうなキャラターにも必ず活躍の場があることに気づかされた。強力な攻撃を繰り出してくるボスにも必ず弱点があった。……こうして、しばらく試験勉強などそっちのけで授業中に戦略を考える日々が続いた。のちにその先輩はゲーメストで攻略ライターとして活躍するのだがその話はまた別の機会で。

このような思い出を与えてくれた『ゲイングランド』だったが、正直アーケード版はゲームバランスが少し悪く、難しすぎる作品だったと思う。これは厳しい制限時間ゆえに、速攻パターンを優先しなければならない局面が多かったことが最大の理由だろう。捕虜を救出して人員を増やしても、タイムオーバーという最大の敵は回避できない。また、特殊なルールのためにコンティニューしても初期設定の3人が復活するだけで、練習にならなかった点も痛い。

結局、当時アーケード版をクリアすることはできなかったのだが、しばらくして発売されたメガドライブ版でリベンジを果たせた。以降の文章は、より深く本作にハマっていく原因となったメガドライブ版を中心に紹介していき



序盤の難関1-6。高所の敵を始末して、左右奥の捕虜を誰で救出するか時間との戦い……

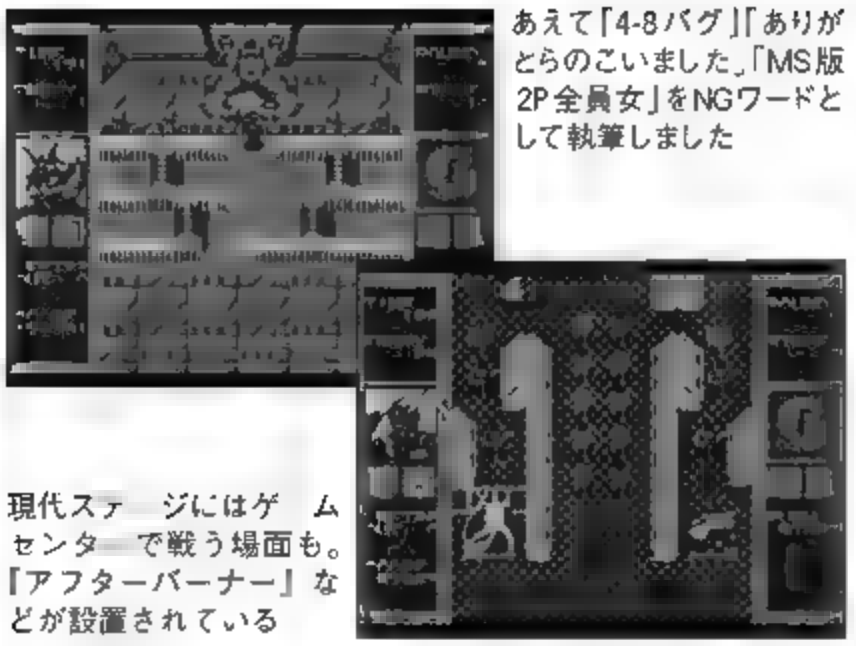
©SEGA

たいと思う。

　メガドライブ版は全体的な難易度が低めに調整されており、他機種版に比べて遊びやすい。これから本作を遊ぶならば、まずはメガドライブ版を強く推奨する。特にＨＡＲＤモードでプレイすると、最初から20人のキャラクター全員集合状態でスタートできるため、ゲーム後半でしか獲得できなかったはずのキャラを1面から使って試すことができる点がグッド。これを使って各キャラクターの特性を把握しよう。さらに、メガドライブ版だけの独自要素として、アーケードではカットされてしまった「現代ステージ」（左上写真参照）が追加されている点は特に高く評価したい。

　ゲーム後半になればなるほど、人員が増えて戦略に幅が出てくる反面、脱出作戦が決行しづらくなり、敵を全滅させてクリアする方法を考えなければならない。捕虜を救出する進路を確保するために どの敵を残すか……こんな楽しいジレンマを体験できるゲームはほかに存在しない。今ならＷｉｉのバーチャルコンソールでも配信されているので、ぜひ遊んでみていただきたい次第だ。

　なお、ＰＳ２版『SEGA AGES 2500シリーズ Vol.9 ゲイングラウンド』は若干難易度が高いものの、音楽のアレンジが良好で、上級者向けのエクストラステージの追加で遊び応えを増したなかなかの好移植。メガドライブ版で慣れたならこちらもどうぞ。



あえて「4-8バグ」「ありがとらのこいました」「MS版2P全員女」をNGワードとして執筆しました

現代ステージにはゲームセンターで戦う場面も。『アフターバーナー』などが設置されている



Wii

生と死の狭間には、何がある？

阿修羅

ファ[illegible]知[illegible]物[illegible]
音に驚くはず[illegible]青色が教[illegible]名曲を生[illegible]
[illegible]事実[illegible]知[illegible]
[illegible]音[illegible]音楽[illegible]
心を揺さぶったかという事実の記録でもある

藤井ファール
(武蔵野ヲ田)



SPEC
- □Wiiバーチャルコンソール配信中　500Wiiポイント
- □セガ
- □アクションシューティング

発売時情報
- □セガマークⅢ
- □1986年11月16日

美しくも　楽しくもない　汚い戦場にて　我思ふ

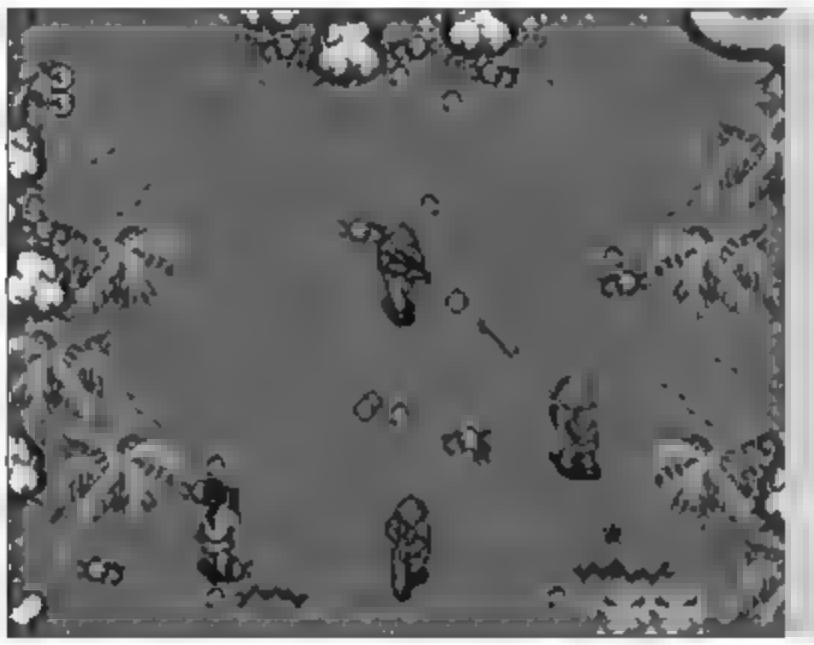
ゲームで涙した思い出。本誌読者ならたぶん一度や二度はあるんじゃないだろうか。感動的なストーリーで？　好きなキャラが死んで？　激ムズゲームのエンディングで？　うん、いろいろなケースがあるだろう。でもね、ゲームのプレイ中に感極まって涙腺にくるシューティングゲームってのはなかなかないんじゃないだろうか。この『阿修羅』はそんなゲームだ。

いわゆるコンバットもので、銃とボンバーアローという爆薬付きの弓矢を武器に、戦場を駆け抜けていく縦スクロールシューティング。映画「ランボー」が流行った当時よく作られたタイプのゲームで、言っちゃなんだが目新しいところは特にない。いや、ひとつだけあった。それは「汚い」ことと。自分の記憶の中では、この作品は初めてゲームの映像で汚さを表現しようとして成功したゲームだ。

当たり前のことだが、戦場というのは美しいものではない。むしろその逆でこの世のあらゆる汚さをかき集めた場所だ。そんな誰も好きこのんで行かない空間でバリバリと銃を撃つゲームを楽しく感じる、それは単なるスリルを求めてのことなのだろうか？

そんなことをゲーム中にふと考えてしまう。戦場があって、敵がいて、やるかやられるかのギリギリの攻防を繰り広げる。敵味方ともそれほど連射がきかないので、当たれば死ぬ銃弾をスレスレでよけつつ確実なワンショットワンキルを決めていく気の抜けない状況が延々と続く。敵味方とも弾速が遅いこともあり、敵ひとりひとりが死ぬ瞬間がはっきり見える。目のいい人ならどこに弾が当たったかも把握できるはずだ。無論、こっちが死ぬ時も同じで、被弾して前のめりに倒れる姿は消費される自機ではなく、血の通った人間の命の終焉にほかならない。

しかし、プレイヤーの分身である「阿修羅」と「毘沙門」は何のために戦っているのか？　そんなことを言い出したらゲームなんてやってられないのだが、こんな喜



1Pが長髪の「阿修羅」で2Pがスキンヘッドの「毘沙門」。味方を誤射しないよう注意！

びの欠片さえない戦場を命がけで突き進む意味を考えずにはいられなかった。彼らにはきっと仲間がいて、家族や友人がいて、暮らしがあったのだろう。それを失ったからこそ彼らは蜂起した。放つ銃弾は怒りと悲しみそのものだ。

　怒り。そんな感情が芽生えた瞬間、俺は「阿修羅」として戦場に立っていた。人を撃ち殺すのが楽しいわけではない、生きるか死ぬかのスリルを味わいたいわけでもない。強いて言うならば「阿修羅」になるために電源を入れていたのだ。こういうのを最近では中二病というようだが、多分それだ。



次々と現れる敵兵は容赦なく阿修羅を狙ってくる。ギリギリの見切りで敵弾の嵐をくぐり抜けろ！

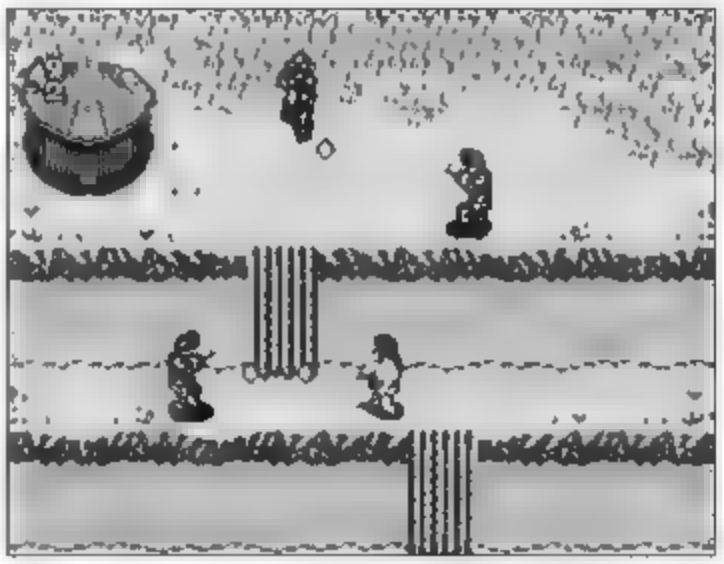
戦車や小屋など、ボンバーアローでしか破壊できないものも。撃ち尽くさず大事に使うこと

永遠に響け　鎮魂歌　全ての死者と生者のために

　とはいえ、そんな感情移入だけでは涙なんか出るわけがない。そういう積もり積もった感情が爆発するにはある種のトリガーが必要になる。本作においてそれは音楽だった。勇壮なマーチでもギターをかき鳴らすアッパーなロックでもない、ひたすらに死の恐怖と悲しみを奏で続けるチープなPSG音源の旋律は、英雄のための音楽ではない。あまりにも簡単に失われていく名も無き兵士達の言葉にならない感情で満ちたメロディは、全力でヒロイズムを否定する。戦場には勝者も敗者もいない。死者と生者がいるだけだ。ふとその虚しさを悟った時、怒りの感情が消え、涙が出た。

　別に説教くさい反戦思想のゲームというわけではない。そんな設定は存在しないし、ゲームとしてみれば辛口難易度で、敵の出現パターンがランダムなので攻略パターンが存在せず繰り返し楽しめるちょっとイカしたゲームというのが本作の評価としては適切だ。

　裏技の2人同時プレイ時のみ可能なコンティニューを使えば長く遊べるし、やり込めばエンディングまでたどり着けるはず。漫画家のうすた京介先生も兄弟と2人で遊びまくったという逸話があり、2Pゲームとしては8ビット機でも屈指の一作だと言える。ひとりでもライフルの射程延長と貫通、ボンバーアローの爆風拡大のパワーアップが揃った状態で進めば不用意な事故死以外はまずないので慣れればパワープレイも可能だ。



パワーアップしていても難しい場面は難しい。度胸と気合と超反応で死中に活を見いだすしかない

　でも何というか、この作品の魅力はそこじゃないと思う。戦争映画も今では謎の家族愛ストーリーにされがちだが、まだもう少し戦争について真面目に取り組んでいたあの頃、間違っても「主演俳優が超カッコイイの！」などと映画評論家が言わないような、甘みがこれっぽかしもない世界。それを写し取ったようなゲームからプレイヤーが何を感じるかは自由だ。別に適当に遊んだっていい。だがちょっと待ってほしい。

　古いゲームは音も映像もショボイ、単純でただ難しいだけ、と評する人もいる。しかしその評価は時代の空気というものを見落としていると思う。その時代でしか磨かれない感性、作り手が表現したいもの、それは技術進歩とは無関係である。名画、名曲、名作が不朽なのは作られた時代の精神を内包しているから。『阿修羅』の魅力もまた、そこにあるのだ。

復刻 テーム名作選

史上最強の忍者軍団、参上！

Wii

ニンジャコマンドー

ADK　会社　多数生産　ext=VHS　復活



SPEC

□Wiiバーチャルコンソール配信中　900Wiiポイント
□D4エンタープライズ
□縦スクロールアクションシューティング

発売時情報

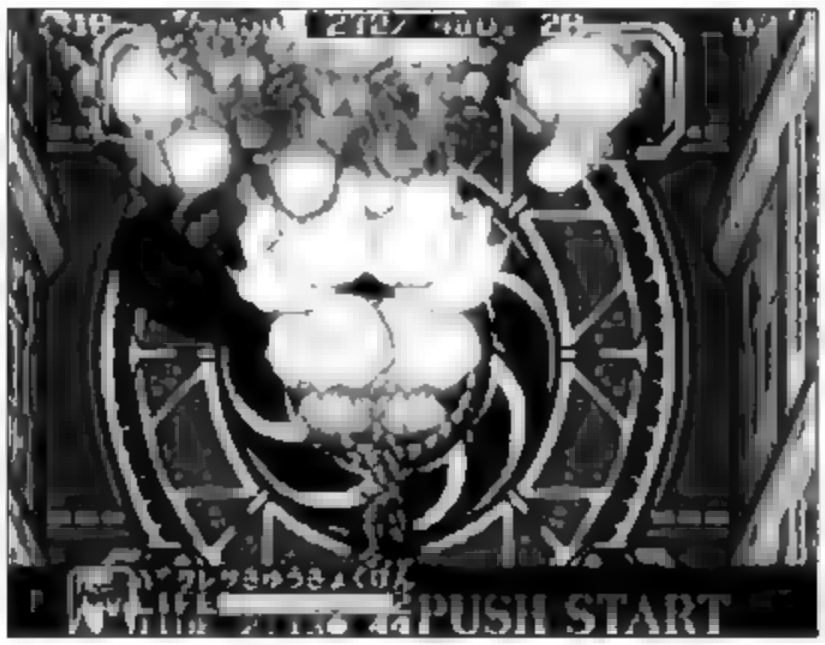
□NEOGEO
□1992年5月29日（ROM版）

ADK節炸裂！「正しい」ニンジャゲーム

最近のニンジャはダメだ！　まじめにステルスアクションしたり、あまつさえカッコよく連続技をキメたりしているなんて壊滅的にダメだ！　ニンジャってのは赤とか青とか明らかに忍んでない格好でエビゾリしたり、ミスティックな夜に極楽往生したり、ハンパーガーをむさぼる大統領を誘拐したりしなきゃダメなんだよ！　そうお嘆きのニンジャ好きに朗報だ。至高のニンジャメーカーADK謹製の『ニンジャコマンドー』がバーチャルコンソールに殴り込み！　忍び込まずに殴り込み！　たたかうひとよ、「正しい」ニンジャとは何か、このゲームで思い出せ！

本作は任意縦スクロールアクションシューティング。バタ臭い顔触れのニンジャを操り、さまざまな時代を駆け巡って死の商人スパイダーの野望を叩き潰せ！　という設定だが実はタイムスリップはタイムマシンの暴走が原因。たまたま飛ばされた時代にスパイダーがいたので結果オーライ！　という行き当たりばったり展開、ADK節炸裂である。

基本操作はまずbボタンのショット。連打すればするほどパワーアップ！　が、実は弱いので使わない。次にaボタンの緊急回避。が、実は無敵判定がないのでこれも使わない。そしてyボタンの忍術。体力の4分の1と引き換えに無敵の全画面攻撃を放つ。これは回避が困難なボスの攻撃に対して決め撃ちで使う。ショットを使わないと書いたが、本作は横画面の縦スクロールでさらに画面下側にステータス表示があるため画面の縦幅が非常に狭く、敵とは常に至近距離。しかも敵は硬くショットでは押し負けてしまう。そこで本作最大の特徴であるコマンド技が大活躍するのだ。これはたとえば↓タメ↑bなどのコマンド入力で繰り出す強力かつ使い放題の技。中でもリューの爆烈究極拳は六芒星を描く特異なコマンドと、ボスを攻撃開始前に葬り去るほどの暴力的な破壊力でマニアの間では語

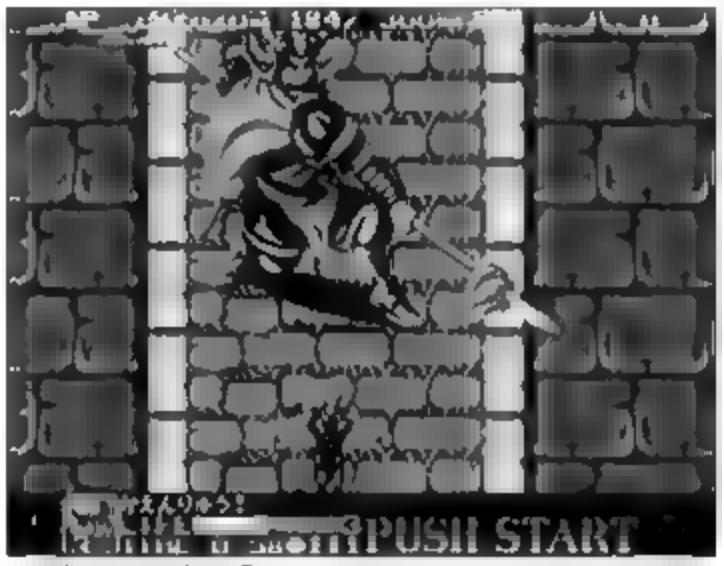


上、左下、右下、左上、右上、下＋b 爆烈究極拳　ボスすら瞬殺。強すぎです

り草となっており、最近でも漫画「ユリア100式」でパロディにされるなど「変なコマンド技」を語る際に必ず名前の挙がる技である。ショットは控えめに、コマンド技でガンガン行進するのがニンコマ流だ。

また、本作で忘れてならないのが名ゼリフの数々。だがここで多くを語るのはやぼというもの。詳しくは写真を見てほしい。声に出して読みたい日本語が満載だ。

奇天烈なストーリー、珍妙なビジュアル、一風変わったゲームスタイル。これらすべてから漂う、



超デカイ呂布。「ワールドヒーローズ」の原点？
ヤリ攻撃は回避困難なので忍術を決め撃ちだ

うさんくささ。このミステリアスこそ「正しい」ニンジャゲームの在り方と言えるだろう。

ワンポイント攻略 ニンコマ虎の巻

業務用である本作は難度が高めでコンティニュー回数も限られている。名ゼリフをその目で見てもらうためにもコツを紹介しよう。まずはジョーなら雷神の術、レイアなら紅蓮分身、リューなら爆烈究極拳をマスターしよう（以下、上記3技を「メイン技」と表す）。

【道中攻略】 メイン技を連発しながらスクロールをちまちま進め、敵を少しずつ出現させ即破壊するのが基本。さらに「コイン（回収数に応じ面クリア時の体力回復増加）は敵をコンプで倒すこと」で大コインになり一石二鳥。なお敵が横から出てくる場所は横方向攻撃のコマンド技で対処する。

【ボス攻略】 メイン技をひたすら連発し、回避困難な攻撃には忍術を決め撃ちしてやり過ごす。ボスの攻撃は強力なので忍術の体力4分の1消耗は必要経費と割り切るほうが断然お得だ。

□**戦国時代・信長**　正面斬りを誘うのがポイント。メイン技を連発し信長の正面キープ。突進してきたら少し横に動いて正面斬りを避け、巨大弾なら忍術決め撃ち。

□**6面・スパイダータンク**　右か左の砲台にメイン技を連発しつつ外側へ逃げ、ミサイルがきたら忍術。これでボスは丸裸。

□**7面・メインコンピュータ**　中央砲台にメイン技を数回連発当てて忍術。砲台さえ壊せば楽勝だ。

心に刻め！ニンコマ語録



いつだ!?　エジプト時代。「GAME LEVEL1」Vol 3が出ないのもスパイダーのしわざよ！



タイムマシン暴走！　って壊したのお前だろ！主役なのに悪人にしか見えません、この人



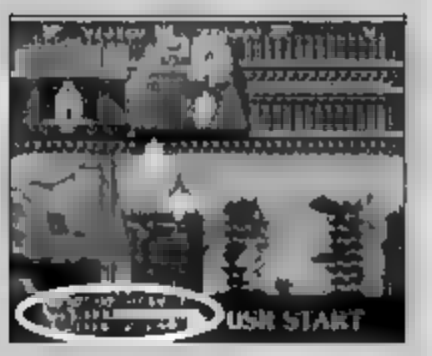
声に出して読みたい日本語ナンバー1。格闘ゲームで相撲キャラに負けた時の捨てゼリフに使おう



ひそかに人気(?)の腕がプルプルするシーン。同社の『押し出しジントリック』でも腕プルプルを披露



ステータス字幕にも大注目！



画面下にウザ、もとい、味わい深いセリフを常に表示。魂の叫びを聞け（読め）！

復刻ゲーム名作選

Wii

史上最弱のヒーローって誰のこと？

スペランカー

[illegible]たスペらない話。「スペランカー[illegible]ーと来[illegible]しまう[illegible]ったっけ？　ダメだ[illegible]責任な意見[illegible]安価で遊べるんだから、まずは遊んでみようよ

text 酒缶（ゲームコレクター）



SPEC

□Wiiバーチャルコンソール配信中　500Wiiポイント
ニンテンドー3DSバーチャルコンソール配信中　500円（税込）
□Toza Games
□アクション

発売時情報

□ファミリーコンピュータ
□1985年12月7日

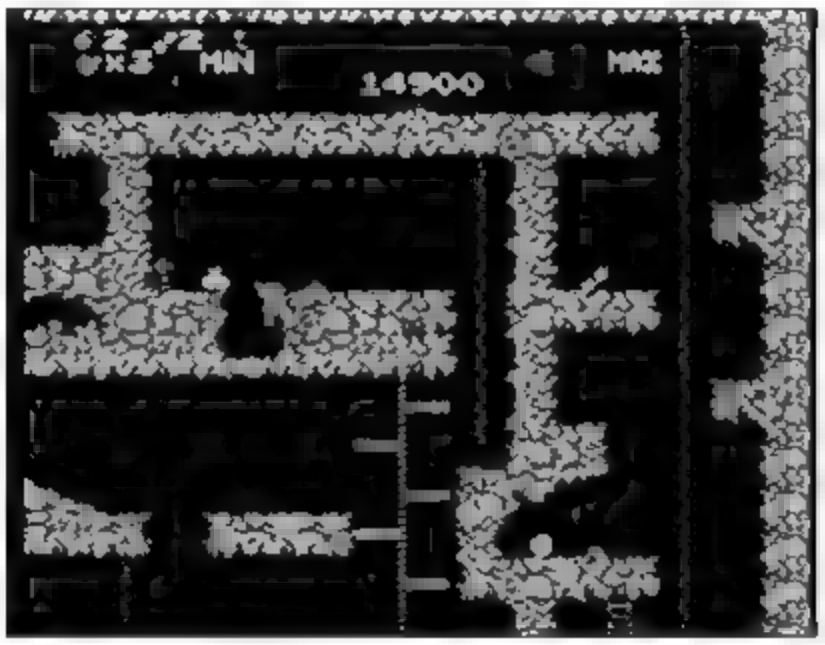
1985年12月伝説は始まった！

1985年。ソフトが最初の、そして最大級の盛り上がりを見せた年。当然ながらクリスマスシーズンはファミコンが大人気。そんな盛り上がりを見せたクリスマスシーズンに登場した『スペランカー』は今でも伝説のゲームとして語り継がれています。

筆者は『スペランカー』が大好きでした。何時間も繰り返し遊び、何周もできるくらい順調に上達するほど遊んでいました。あの年末に筆者は10本以上のゲームをリアルタイムに買って遊んでいましたけど、その中でも特にはまったゲームが『スペランカー』でした。

「1985年といえば『スーパーマリオブラザーズ』（以下、『スーマリ』）だろ！」と思った方、その考えは確かに正しいです。『スーマリ』は1985年のクリスマスシーズンに一番売れたタイトルですし、今でも抜群の知名度を持っているタイトルです。しかし、そのせいで、多くの人にとってゲームのキャラクターは超人的な力を発揮すると認識されるようになってしまいました。今でも、赤と青のカラーリングでオーバーオールを着たキャラクターを見たら、高いところから落ちても大丈夫だと思ってしまいますよね？

赤と青のカラーリング？　オーバーオール？　それならスペランカーさんだって同じですよ。でも、残念ながらスペランカーさんは決して超人的な力を持っていなかったのです。あっ！　もしかして、ひげがないのがいけなかったのでしょうか？

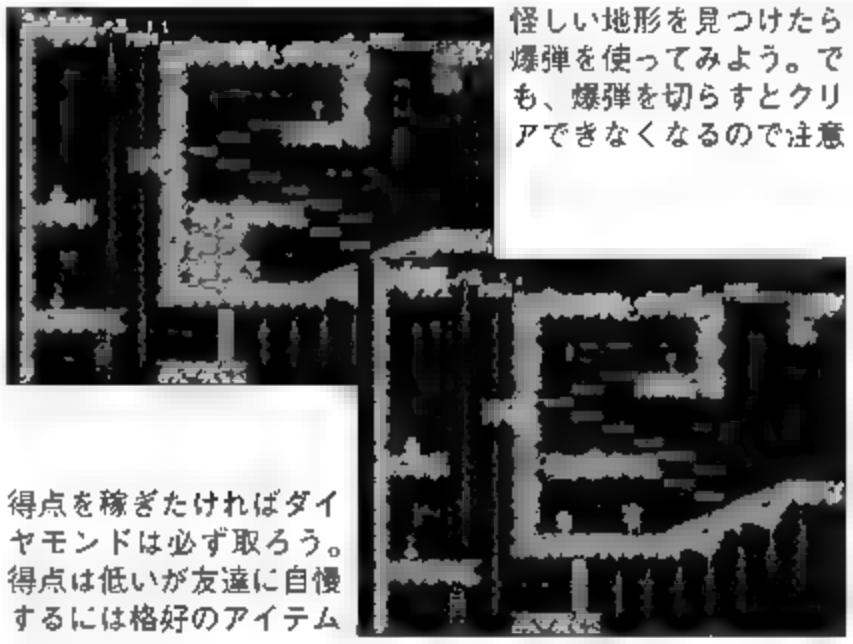


なぜ落とし穴の底まで落ちないかというと、それはこの高さで死んだと判定されたから

死にやすい？ストレスがたまる？

いつの間にか伝説のゲームと称されるようになってしまった『スペランカー』。しかし、伝説になったのは面白さではなくて、死にやすいという評価ゆえでした。確かに死にやすいかもしれません。操作にちょっと癖があるかもしれません。何よりも、『スーマリ』のダイナミックなゲーム性に感化

™ and © Mario and Toad ... Spelunker is a trademark of Tozai ... © Mario and Tozai ... trademark of Tozai ... eagle



怪しい地形を見つけたら爆弾を使ってみよう。でも、爆弾を切らすとクリアできなくなるので注意

得点を稼ぎたければダイヤモンドは必ず取ろう。得点は低いが友達に自慢するには格好のアイテム

された人にとっては、ちまちましたところで死んでしまう『スペランカー』は遊びにくいゲームだったかもしれません。ストレスのたまるゲームだったかもしれません。しかし、『スーマリ』という最大級にインパクトのあるタイトルによる先入観がなければ、『スペランカー』はまた違った評価をされたことでしょう。

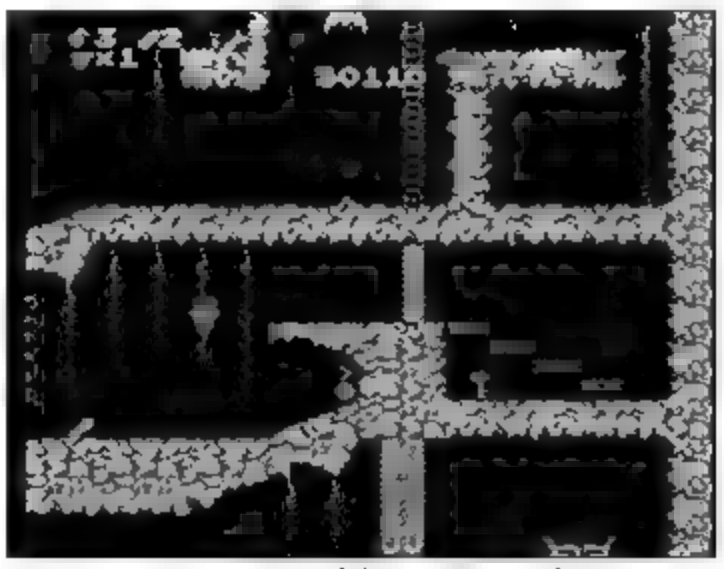
今の時代、ゲームの表現としてリアルな表現は当たり前。絵が綺麗、動きが繊細、3D表現が当たり前になって以降、より現実に近い表現が受け入れられています。『メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット』の美麗なグラフィックを目の当たりにしたときに、スネークが敵の頭を踏んづけて、敵がつぶれて消えてしまったら、ものすごく違和感を感じることでしょう。たとえひげを生やしていたとしても……。

リアルと言うとビジュアル表現を想像してしまいますが、さまざまな方向性のリアルがあります。昔のゲームに比べると、現在のゲームのほうがストーリー的にもつじつまの合うものになっている場合が多いです。これもつまりは、リアル。『絶体絶命都市』みたいなゲームが登場するのも、リアルシチュエーションというものが受け入れられてこそですし……そうなると、こういうことも考えられないでしょうか？　洞窟の中でひとり探検をしている冒険者が足をくじいてしまったとき、はたして無事に洞窟から出てこられるか、ということを……。

リアルな状況を真剣に考えよう

足をくじいた冒険者は、足を引きずりながら出口に向かおうとしたが、足の痛みがより悪化し、お腹もすいてきて、そのまま動けなくなってしまう。もしくは、目の前にある穴をいつものようにジャンプして飛び越えようとしたら、足に激痛が走って思いきり踏み切れず、穴の奥底へ落ちてしまう。いずれにしても、そこには死が待っています。長い時間かけてじわじわと迫る恐怖、そして死。当然ながら、そんな何日もかけて死に至るだけの状況をゲーム化するわけにはいかないため、足をくじいた時点で冒険者として失格としましょう、というルールの下で「死」が与えられているとすれば、『スペランカー』の死も納得できますし、リアル表現ゆえの死としても受け入れられます。ツタから手を滑らせたとき、エレベーターからちょっと足を踏み外したとき、こうもりのフンに触れてしまったとき、パラパラと落ちてくる岩にぶつかったとき……どんなときもきっと、2歩先、3歩先の不幸を事前に予測して「死」と表現されてしまうとすれば、冒険者としてもっと慎重にプレイしようということになりますよね。

いやいやいやいや、ちょっと待って！　そもそも『スペランカー』はそんなに死にやすいのでしょうか？　ちょっとした操作ミスで死ぬのは確かなのですが、操作ミスをしなければそんなに死ぬゲームではありません。他のゲームよりもちょっと早いタイミングでジャ

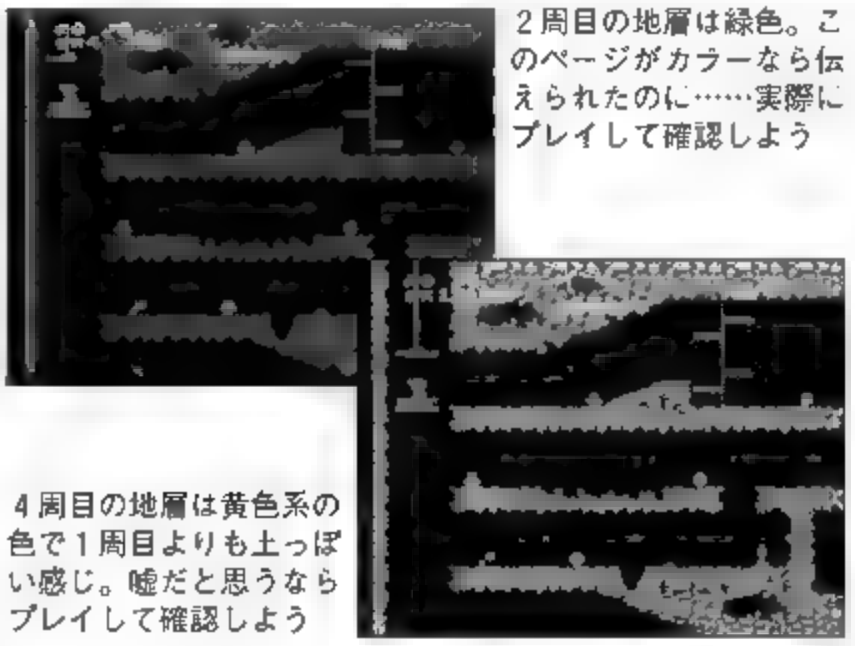


ツタからツタへシャンプ移動。ンャンプのタイミングがズレると死んでしまい、このゲーム一番の難所

ンプをすれば、ツタから落ちたりエレベーターから足を滑らせるミスはほとんどなくなります。

情報に惑わされずとにかく遊ぼう！

90年代後半のクソゲー、バカゲーブームは、日の目を見なかったゲームを世の中に紹介した功の部分がある一方、著者の思い上がりやその場が面白くなればいい的な紹介文のせいで一部のゲームに間違った印象を持たせてしまったという罪の部分があります。90年代後半はプレイステーション全盛時代。ファミコンのゲームは多くの人にとって過去のもの、レトロゲーマー以外の人にとってプレイ環境がないために、ことの正誤の判断がないまま、すべての情報は人づてで、インターネットづてで広がり、実際に遊んだことがない人までが、間違った情報を信じるようになってしまいました。それゆえに『スペランカー』が不当に評価されてしまっていました。しかし、今は違います。Wiiを持っていれば、バーチャルコンソールでかつてのレトロゲームを手軽に遊べます。今ならたったの500円でことの真偽を確認できます。だからこそぜひ、今でも『スペランカー』に対してネガティブな評価を持っている人は一度真剣に遊んでほしい。きっと、プレイすれば面白さを認識できることでしょう。



2周目の地層は緑色。このページがカラーなら伝えられたのに……実際にプレイして確認しよう

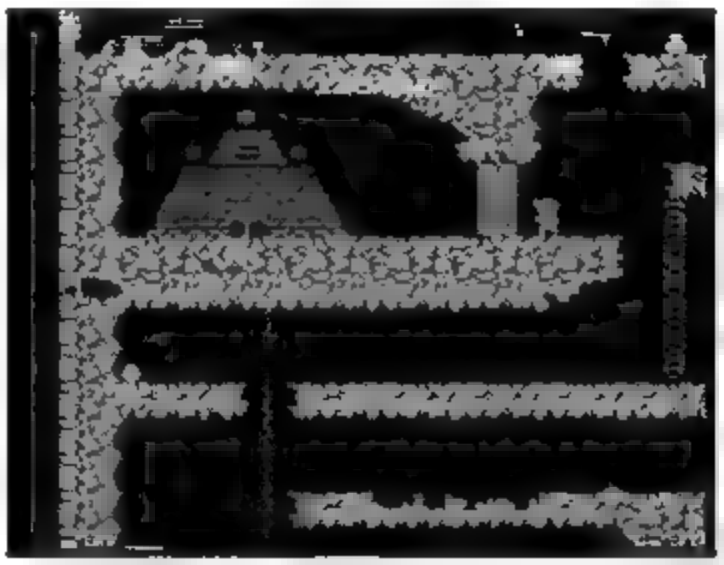
4周目の地層は黄色系の色で1周目よりも上っぽい感じ。嘘だと思うならプレイして確認しよう

このゲームの本当の魅力とは？

さて、実際にプレイ環境が整ったらどうしましょう？　当然、プレイをすればいいのですが、このゲームの本当の魅力を紹介しておかないと途中で挫折してしまうような気がするので、本当の魅力を紹介しておきましょう。実はこのゲーム、本当の面白さは2周目以降にやってくるのです。

『スペランカー』は洞窟を潜りながら赤と青のカギを見つけ、赤と青の扉を開いて、下へ下へと進んでいくアクションゲーム。4ステージ目の巨大ピラミッドの財宝にたどり着くと1周クリアとなり、2周目以降は色違いで同じ構造の洞窟を潜ることになります。しかし、画面をよく見ると洞窟の色が違うだけでなく、カギが見当たらないという異変に気がつきます。しかし、1周目にカギを取った場所に行くとカギが取れて……実は2周目もカギの場所は変わらないのですが、カギが透明になっているのです。3周目以降はカギが透明なうえ、カギがある場所でジャンプをしたりフラッシュをたいたりするような1アクション絡めないとカギが取れなくなり、難易度が上がります。つまり、1周目はカギやアイテムの場所を把握するためのプレイで、本当の意味での探索は2周目から始まるのです。

やっと正しい歴史を歩み始めた『スペランカー』。その世界を十分に満喫した先にはプレイステーション3のダウンロードコンテンツ『みんなでスペランカー』が待っています。ダウンロードによって復活したスペランカーワールドの未来は輝いています。『スペランカー』を手軽に遊べるなんて、本当にいい時代になりましたね。



ゴールは目前だが、1周目をクリアしてからが本当のスタート。あと何回ここまでたどり着けるだろう

ダウンロード配信について知っておきたいこと

Text=編集部

ゲーム機のインターネット接続が普及し、日常的になったゲームのダウンロード配信。過去の名作もたくさん安価に復刻されて、これでいつでも名作を遊べる！ と安心しているゲームファンは多いと思う。

でも、「いつでも買える」と思って「いつか買おう」と購入を先延ばしにしていると、中にはダウンロード配信を休止してしまうソフトもあるので、ファンとしては注意しておきたいところ。

一例を挙げると、『スペランカー』や、その続編『みんなでスペランカー』は、一度は「配信終了」の告知がされた。しかし、その直後に配信元メーカーが変わって、「配信再開」が告知されたという経緯がある。これは再配信が決まった幸せな例で、このほかにはすでに配信が終了して、再配信のめどが見えないソフトもある。

われわれゲームファンから見ると、一見すると在庫リスクもなく、半永久的に販売をできそうに思えるダウンロード配信だが、実際はダウンロード配信を維持するにも、管理やメンテナンスを含め、メーカー側のどこかで維持費が負担として発生している。収益だけでなくコストも発生する以上、それが芳しくないときには配信が終了する……なんてことも考えられる。また、権利的・版権的事情や権利者の意向で配信を終了せざるをえない……という複雑な理由による場合もあるかもしれない。

もちろん、そういった不安要素があっても、パッケージソフトよりも安価で品切れもなく入手しやすい、一度入手すればパッケージソフトよりも手軽に起動しやすいのが、ダウンロード配信のメリットだ。

要するに、気をつけたいのは「いつまでも買えると思っていたゲームが、知らないうちに配信終了してしまったら……？」ということだ。

パッケージソフトは中古品が取引されることはあるものの、まだ形として残されているため、状態や金額を問わなければ「いつかは買える」希望があるが、ダウンロードソフトは基本的にはデータ配信のみなので、機会を逃したらそれきりかもしれない。過去にゲーム配信や書き換えサービスを媒体としたオリジナルゲームには、現在プレイが困難なものも多く、レアタイトルをダウンロードしたソフトやハードが、マニアの間で定価以上で取引されているのを目にすることもある。

これを「レトロゲームだから」と侮るなかれ、前述した新作『みんなのスペランカー』も、一時期は配信終了にファンが騒然としたのだ。幸いにも再配信が決定して、今も入手できる。けれど、騒然とした人の中には、いつでも買えるダウンロード配信だからこそ、いつか遊ぼうと思っていたけれど急いで買おうという気にならなかった……という人もいたのではないだろうか。

また、Xbox 360の実績や、プレイステーション3のトロフィーについては、配信終了して未購入のゲームはどうやっても新規に獲得することはできない。実績やトロフィーの獲得を重視するプレイヤーにとっても悩ましい問題だ。

もし現在、ダウンロード配信で欲しいソフトがあるなら、いつか遊びたいと思っているゲームがあるなら、「今買える」からこそ、忘れないうちに購入しておきたいものだ。



こちらはTozai Gamesの公式サイト。同社は日本国内において『スペランカー』の知的財産権を管理しているメーカー。同社から『スペランカー』と『みんなでスペランカー』の配信が再開された。
http://tozaigames.co.jp/

Wii
PS3
Xbox 360

メガドライブ初期の傑作　ついに登場！

ザ・スーパー忍

傑作にもかかわらず今まで配信されなかった「ザ・スーパー忍」。物議を醸したタイトルだけにヤキモキした人も多いだろう。だがセガはやってくれた。新バージョンという奇跡の忍術で大復活！　セガの英断に拍手！



SPEC

- □Wii バーチャルコンソール配信中　600Wii ポイント
- □PlayStation®Network セガエイジスオンライン配信中　600円（税込）
- □Xbox LIVE アーケード「セガクラシックスコレクション」収録　配信中　800マイクロソフトポイント
- □セガ
- □アクション

発売時情報

- □メガドライブ
- □1989年12月2日

ジャンル：ムービー・アクション

80年代はショー・コスギの「燃えよニンジャ」を筆頭に、舞台は現代か近未来のハイテクビルで敵はヤクザや軍隊、最後は敵忍者とのバトルで土下座→真剣白刃取りフィニッシュという珍妙なニンジャ映画がアメリカで人気を博していた。その影響か当時はゲームセンターでアメリカ受けしそうなニンジャゲームが各社からリリースされ、セガも同時期に『忍』がヒット、その続編として登場した家庭用タイトルが本作だ。

そうした背景があったせいか、本作は映画ファンのツボを押さえた構成になっている。そもそも主人公の色からして「白」というまったく忍んでないスタイルは「主役忍者は白で敵忍者は黒」というニンジャ映画の定番を踏襲しているし、面構成も1面こそ和風だが、2面は巨大な滝の大瀑布からいきなり都市に突入し挙句の果てにボス戦はディスコというバブルな展開、その後は飛行中の輸送機やハイテクビル、さらには高速道路を徒歩で逆走したり地下鉄の屋根で戦ったりとバラエティ豊か。悪く言うと一貫性がないのだが、そもそもモデルであるニンジャ映画の多くがそうなのだからある意味忠実であり、またそのひとつひとつはどれもカッコイイ。さすがにハルク色の某州知事もどきやランボー風のロッキー（敵名）などはあからさますぎて今では笑い話だが、映画を意識した作りには違いない。

本作はアクション映画のシチュエーションをステージ単位で切り出した、いわばジェットコースタームービー・アクションなのだ。



ハイウェイを逆走しながらの戦い！　アクション映画でおなじみの熱いシチュエーション！

家庭用ゲームとして意識された絶妙なバランス

セガといえば今も昔もアーケード主体のメーカーだが、当時は特にその傾向が強かった。そのせいか当時のセガの家庭用ゲームは難しいものが多く、ハードルの高いイメージがあった。本作ももともとはアーケードの『忍』の続編、しかもスーパー。難しくないわけがな

い。敵はこちらの攻撃を平気でガードするし、手裏剣はすぐに弾切れ。最初のうちは弾切れで丸腰になったところをリンチされてサヨウナラ、苦労して1面ボスを倒して2面に進めば今度は敵の攻撃で吹っ飛ばされて滝の下へ真っ逆さま。序盤に限ればそこらのアーケードゲームよりずっと難しい。

だが、本作には多くの救済措置があり、それらを駆使すれば難度をグッと下げることができる。その代表が本作の特徴である忍術だ。バリアを張ってノックバックしなくなる「雷の術」、画面全体攻撃の「火龍の術」、ジャンプ力が上がり2段ジャンプの入力判定も甘くなる「浮身の術」、そして残機と引き換えに大ダメージを与える「微塵の術」。これらを駆使することで、たとえば敵に落とされやすい場面では「雷の術」を、ジャンプがシビアな場面では「浮身の術」を、といった具合に有利に進められる。また、手裏剣を大量に消費する2段ジャンプ攻撃・八双手裏剣だが、これも着地点の敵を仕留めるのに有効だ。要所要所でうまく使えば手裏剣の消費を最小限におさえつつ安全に進めるようになる。

逆に、忍術を封印したプレイも面白い。精密なパターンとボタンさばきを要求するアーケードゲームの感覚で遊べ、これもまた熱い。

基本的な難易度はアーケードゲーム並みだが、さまざまな救済措置があった。今回の配信版はその2種（海外版4種）のバージョン。初期版にあったスパイダーマン(似)×バットマン(似)どれでもない新バージョンが配信されるという絶妙なバランス。アーケードゲームの得意なセガだからこそできた、家庭用ゲームの調整のひとつの解答例だろう。



2面ボスには火龍が有効。敵忍者が能面だが、当時はアニメや特撮で能面キャラが流行していた



誰もが落下しまくる7面。浮身の術で突破だ！　ファンボー風だった敵「ロッキー」もハゲ頭に

新バージョンが可能にした奇跡の配信！

避けて通れない話題と思うので触れておこう。本作のメガドライブ版は一部のグラフィックが異なる2種（海外版4種）のバージョンがあった。今回の配信版はそのどれでもない新バージョン。初期版にあったスパイダーマン(似)×バットマン(似)の夢の競演が見られないのは残念だが、ともかく本作は傑作にもかかわらず、かつてのドリームライブラリやセガゲーム本舗でも配信されなかった〝いわくつき〟タイトル。続編の名はあるのに本作が載っていないバーチャルコンソールのラインナップにタメ息をついたファンも多いだろう。だがセガはやってくれた。わざわざ手直ししてまで過去の名作を提供するセガの英断には拍手を贈りたい。興味がある人はメガドライブ版もプレイし、ゲームを取り巻く状況がおおらかだったあの頃に思いをはせるのも一興だろう。

よいこのまちがいさがし

上の写真と下の写真にはちがうところがあるよ。どこがちがっているか、わかるかな？



【こたえ】
（新）の画面はバーチャルコンソール版、（旧）の画面は1989年に発売されたメガドライブ版（初期）の画面です。

Xbox 360

戦場ド真ん中でマシンガンをぶっ放せ！

CONTRA

戦場ゲリラ映画全盛の1980年代に現れた、KONAMIが誇る超名作アクションシリーズ『コントラ』。その第一作が、おうちで楽しめる！　ファミコンリメイク版を遊んでいた諸氏にもお薦めの、復刻戦場パラダイスだ！

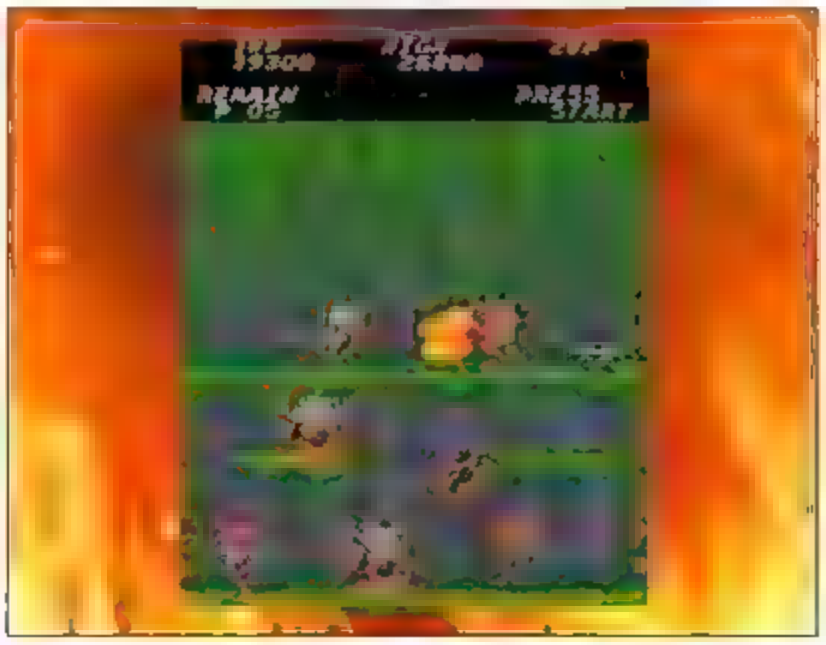


SPEC
- Xbox LIVE アーケード配信中　マイクロソフトポイント
- KONAMI
- アクション

発売時情報
- アーケード
- 1987年

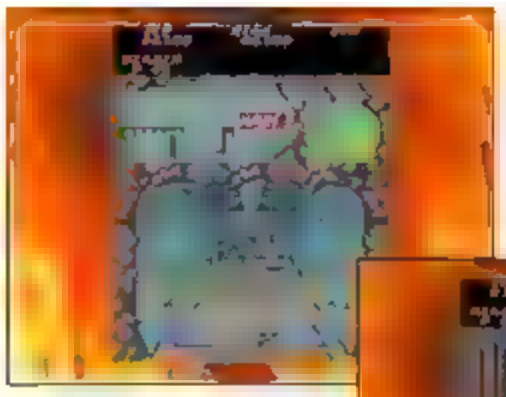
全く最近のテレビは下らない。女子供向けのクイズとバラエティとイケメンばかり。良識ある大人であるボクたちは、一体何をして過ごせばいいって言うの！　そんな悩みにお答えするのが、この名作、『CONTRA』だ。オイ、ホントかよ!?　はい、割と本当です。この作品にはケータイ小説女子高生とかおバカキャラとかスベリ芸人なんて出てこない。鍛え抜かれた肉体と、磨き抜かれた銃器を駆使し、強大な敵に立ち向かい、勝利することだけが目的である。

何と言っても臨場感が素晴らしい。当時、「ランポー」や「コマンドー」が大ヒットを博していた時代。政治力も含め、圧倒的な戦力に対して戦う孤独な戦士、というのが物語のテーマだが、本作はそれを存分にふるっている。まず、なんだか妙に大きい当たり判定がこそばゆく、気持ちいいのだ。何の変哲もない緩やかな銃弾が、うっかり当たってしまう感じ。油断が即、死を招く戦場の緊張感と無力感を大いに味わわせてくれる。多くのプレイヤーは、開始1分もたたずに、その現実に打ちのめされるだろう。しかし、決してハードな難易度ではない。戦況を慎重に見極め、時には思い切りよく攻める。それを繰り返しているうちに、確実に戦士としてステップアップしていることに気づくはずだ。最近のド派手なゲームでは味わえない、その快感。野球で初めてダブルプレーを取った時、サッカーで初めてリフティングが20回できた時、将棋で初めて詰ませた時。何でもいいが、とにかくそういう感じだ。



鍛え抜かれた肉体で、敵陣深く突き進め！敵に触れただけで死んでしまうのは内緒だぜ

また、本作を語るうえで欠かせないのがジャンプの格好良さだ。ボタンひとつでクルクルっと回転する彼らの身体能力。これを操るだけでも楽しい。どんな体勢からでも屈伸の前方回転2回宙返り。小ジャンプなど、コマンダーには必要ないと言うがごとくバンバン回る。回りすぎて敵に突っ込み、憤死することもしばしば。戦場では無闇なジャンプをしたヤツから



3Dステージでは敵弾をかいくぐり、最のコアを破壊せよ。タイムリミットが緊張感を醸し出す



オプションでオリジナルの描画設定に変更することも可能。レトロな雰囲気が楽しめる

死んでいくのだ。だがそれがいい。ジャンプだけで、この作品は「勝伏せモーションもいい味を出している」。しかし、さらに心くいる。眼前に迫った敵弾を、十字すキーひとつでかわしきる快感。性のままホフク前進に移行できないのアクションゲームとしてのが少し残念なところではあるルのが、まずステージの多様が、真のコマンダーには、そんなだ。オーソドックスな横スクロもの必要ないということか。

ほとんど、前述のギリギリ生死を分かつ当たり判定と、ド派手な

るか主れまをがイかッをらうとイッ進味ラDまジ視点、そこを抜けるとアイスクったかと思いきや、いきなり3イマー的縦スクロールへと小気のアクションゲームとして始良く変化していく。ステージがまホフク前進に移行できないむにつれ、敵弾は加速し、トラのが少し残念なところではあるプも執拗さを増してくる。プレが、真のコマンダーには、そんなヤーは「そんなんアリかよ!?」もの必要ないということか。叫ばずにはいられないであろ。あると思います!

そして、銃器の爽快感といった大変なものである。特に、画面大幅にカバーする5WAYショトの威力は絶大。この武器をいに保持し続けるか、が攻略のポントなのだが、そもそも出現数少ないうえに、ほかのアイテム取ってしまうと上書きされてしうのが泣きどころ。ゲームに慣てくると、敵弾だけではなく、人公を助けるはずのアイテムもわしていかなければならなくなここら辺のバランスも、痛し痒しというか、なんとも、こそばゆいものである。

ちなみに、このXbox LIVE アーケード版オリジナルの仕様として、画質とBGMの高画質、通常モードの切り替えができるようになっている。また、全世界のコマンダーたちとハイスコアを競えるのも嬉しい。得点稼ぎなど眼中になくても、結果的にでも自分の得点が世界何位か見えるのは、少しドキドキしてしまう。言ってみれば、女子高生の短いスカートみたいなものかしら。これが男心をくすぐるというヤツか。



本シリーズでは2P協力プレイも大きなウリ。足を引っ張り合うデスマッチとして戦うのも楽しい

イラン・コントラ事件

コントラとは何か？　その答えは、「熱き斗魂と遊撃戦術の素質を先天的に合わせ持つ最強の闘士の呼称」ではあるが、本作同年代に起きたアメリカの大事件を紹介。

イラン・コントラ事件。1986年に当時レーガン大統領であったアメリカが、秘密裏にイランへ武器を売却し、さらにそこで得た売却益を、ニカラグアの親米反政府ゲリラ「コントラ」へ、これも勝手に流していたという、世界を巻き込んだ大スキャンダルである。乱暴に言えば、政府が誰にも知られないように各国の戦争援助をしていた事件。しかも、その双方の窓口になっていたのが後の超有名大統領であったり、スキャンダルが発覚した結果、多くの関係者が有罪となったものの、即恩赦を受けたりと、素人が見ても意味不明でウヤムヤである。ちなみにウヤムヤになった大きな理由が、ほかに戦争を始めたからというもの。ちなみに、この事件はゲームとは全く関係ありません。

Wii

鬼才があらゆる常識を破る

イシターの復活

1986年当時はなじみの薄いRPGに真っ向から挑戦した意欲作が復活。ゲームセンターの常識を打ち破った衝撃は今も記憶に新しい。アクションRPGの黎明期に、鬼才・遠藤雅伸氏のゲームデザインセンスが光る。

文／前本道一
ムアミューズメント



SPEC

- □Wii バーチャルコンソール アーケード配信中・800Wiiポイント
- □バンダイナムコゲームス
- □アクションRPG

発売時情報

- □アーケード
- □1986年7月

点数のないゲーム

1986年、奇妙なゲームが世に出ました。『イシターの復活』（以下『イシター』）。点数がなく、成長がありました。謎に充ち満ちた128のルームが行く手に広がっていました。1コイン目は数秒で終わりました。パスワードで成長しないことには、この激烈に弱い状態がいつまでも続きました。ナムコ謹製のメモ用紙（パスワードシート）が配られていましたが、もったいなくて使えませんでした。メモ帳と鉛筆を持ってゲームセンターへ赴くことになるのです。



ルーム127、迷宮の出口まであと　歩。たくましく成長した二人にさえ過酷な決戦の幕が上がる

が、それはとてもエキセントリックな行為で、友人から散々にバカにされながらプレイしていました。そこに選民意識があったのも事実でした。ほかの人がついていけないものを、自分は遊べるのだ、と。自分がカイを、友人がギルを担当して遊びました。やがてギルの操作量の少なさに友人が音を上げ、ひとりで二人のキャラクターを操って遊ぶこととなりました。なんてすごい遊び方だ、と自画自賛していましたが、ギルの操作量が極端に少ないのは、開発時点でこうした状況が予測されていたに違いないのです。『イシター』のが、

『イシター』の先進性

「イシター」は1986年のゲームとは思えない先進的な部分も多い。ギルが敵を食い止め、カイが援護するスタイルは現在のオンラインゲームのチームプレイを先取りするもの。魔法も机上のRPGを翻案したものばかりではなく「BGMを消して効果音を聞き取りやすくする」「床に目印を付ける」などアクションRPGならではのものも多い。「Rock to Gold」系で石化した敵を「Rock to Mud」で溶かして撃破する呪文コンボは各種トレーディングカードゲームや「Guild Wars」など、00年代ゲームの最新流行要素に十数年先んじているのだから驚きだ。



ギルは体力制、カイは一発死に。二つのルールが互いの協力を要求する


スライムを一気につぶす「PRESS」。種族と魔法の関係を理解すると稼ぎも効率的に

2P（ギル）席は空いていることが多くなりました。両方の席を埋められるのは共に『イシター』をディープに遊ぶ二人でした。とてもうらやましくありました。僕は同志が欲しかったのです。

牽制しあう『イシター』マニア

2009年に『イシター』を始めることは、幸いであり不幸です。メモ用紙が風で吹き飛ばされる心配をしなくていいですし、ギャラリーにパスワードを盗まれるおそれもないのですから。当時はメモ用紙が物理的に盗まれることもありましたし、パスワードをギャラリーがメモすることもありました。スタンド使いは惹かれあいますが、『イシター』マニアも互いのことがわかりました。パスワードを盗もうとするギャラリーに飛ばす、牽制の視線の浅ましさ。まるでパニック映画で自分だけが生き残ろうとするエゴイストのようでした。良いことだったのか、悪いことだったのか。それが1986年であり、僕にはいまだに判断が付きません。

現在に見る『イシター』

『イシター』を遊ぶときの視線はいくつかあります。1986年のゲームであることを注視してください。当時のRPGは非・リアルタイムが主流。「魔法の呪文」は静止した文章の上でのものでしたから、これをアクションへ翻案した際の手腕に思いをはせてみてください。敵にさまざまな種族がおり、有効な魔法が違うことにも注意してください。マニアックな設定を攻略本もない時代に丸投げした制作者のセンスと受け手への信頼、それを許したナムコの先進性、謎を解き明かしていくゲーマーたちの熱狂。ステージの情報量と込められた意味も現在のものとは違います。謎のアイテムが説明もなしに点在するさまは冒険というよりは童話的であり、今でこそ新しく思えます。何気ない1プレイ1プレイに50～100円が必要とされ、後ろには遊ぶのを待つ人がいたことにも注意してください。伝説は今、当時の姿のまま、貴方の目の前に横たわっています。回顧し、消化し、思考してください。


ギルの全身を白熱化させる「HEAT BODY」。ギルの体力が落ちる副作用は次のプレイから現れる

『イシター』の謎

「イシター」にはさまざまな謎が多い。横たわるドラゴン、『ゼビウス』の敵を描いた絵画、巨大なフォーク、剣や鎧の幻影、拷問具、薬ビン、倒れている作者（遠藤氏）などがヒントもなしに配置されている。意味があるものとないものが混在している辺りはゲーム的というより童話的。「不思議の国のアリス」からの引用もあり、人を食ったような雰囲気は同作が発想のベースにあるのかもしれない。魔法に関しては稼働当初から試行錯誤の連続だった。特に「FIREの上位」の効果は誰も解き明かすことができなかったが、後年の解析で本当に効果がなかったことが判明している。


倒れた遠藤氏を救う手段とは？　もちろんノーヒント、迷ううちにも制限時間は刻々と過ぎる

Windows

下着ドロに食品偽装、なんでもやるぜ！

『セレクテッド・ソーサリアン5』より

それゆけ！ドトーのトライアスロン

追加シナリオが多数発売され、大きな広がりを見せていた「ソーサリアン」の世界。パソコン版ソーサリアンの最後を飾り、サイテー（ホメ言葉）のシナリオと名高い「それゆけ！ドトーのトライアスロン」を紹介だ。



SPEC
□Windows プロジェクトEGG配信中　525円(税込)
□日本ファルコム
□RPG

□PC-9801
□1990年

「プロジェクトEGG」の本製品『セレクテッド・ソーサリアン5』は「ソーサリアン」の追加ディスクです。プレイするには『プロジェクトEGG』で配信中の「ソーサリアン+ユーティリティDISK」（525円・税込）が別途必要になりますので、ご注意ください。

『それゆけ！ドトーのトライアスロン』は『ソーサリアン』（コラム参照）全34本の最後を飾るバカシナリオだ。本作を含む『セレクテッドソーサリアン』に収録された10本のシナリオは「コンプティーク」誌（88年10月号～）の『ソーサリアン』シナリオコンテスト受賞作をゲーム化したもの。中でも本作はギャグとパロディに満ちた、ユーザー制作ならではの自由な発想が光るシナリオとして人気が高い。タケル（※）専売だったこともあり長らく入手困難だった本作、バカゲーファンなら一度はプレイしておきたいところだ。



今年もドトーのトライアスロンの季節がやってきた。「犬かき」「ロッククライミング」「借り物競走（お題はギャルのパンティ）」などの競技を制し、破格の報酬をゲットだ！　勝利するには「泥棒」「乞食」「骨細工師」「産婆」のパーティが必須。ライバルが水におぼれ、借り物競争で途方に暮れ、腰痛に悶えて次々に脱落してゆく中、われらのソーサリアンはパンティを盗み、金をせびり、食品偽装を行って勝利へと進む！



テンポのいいギャグ満載の本作だが、随所にセンスのよさが光る。

中盤から流れるＢＧＭはシリーズの名曲メドレーで、最後のシナリオを飾るＢＧＭにふさわしい。

また、クリア条件の骨細工師というチョイス。この職業は必要能力値が厳しくＯＬＤのドワーフでないと就けないのだが、ＯＬＤキャラは数年内に寿命を迎える。就きにくいうえ長くはもたないという嫌がらせのような職業をクリア条件に設定するという発想は『ソーサリアン』をやり込んだファンでなければできない芸当だ。

そして戦闘が一切なくストーリーのみで魅せる思い切ったゲームデザイン。『ソーサリアン』はキャラクターを継続して使えるのが特徴だが、このシステムは短所で



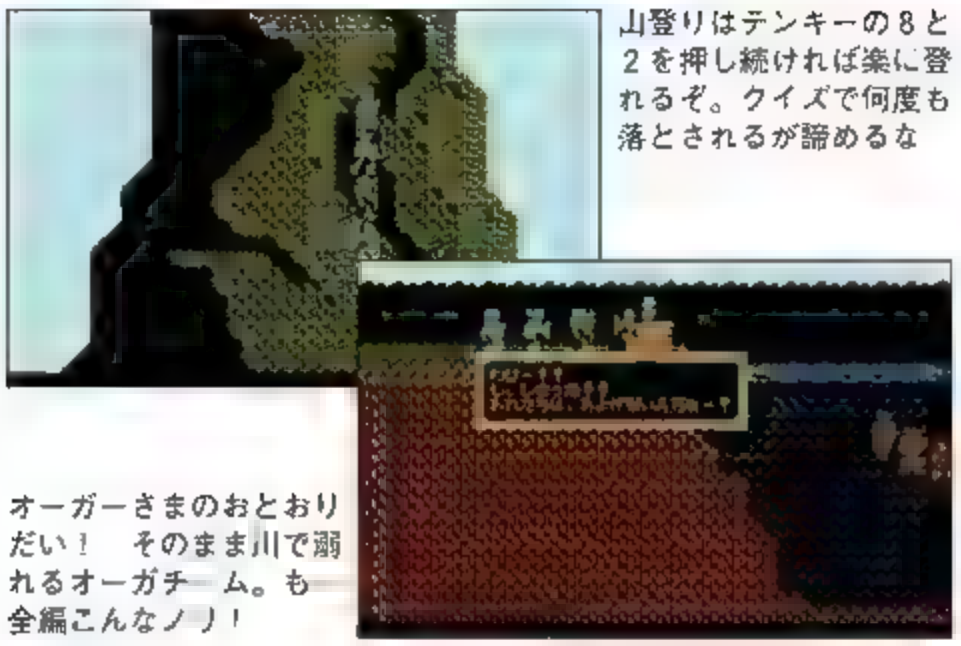
借り物競争のお題はギャルのパンティ。道行く人に頼んでも貸してくれるわけないよね



で、泥棒キャラでカレン宅に不法侵入し下着ドロをするサイテーな行動に出た！しかしそこには……

もあり、シリーズを通して遊ぶとだいたい『ピラミッドソーサリアン』あたりで育てたキャラクターが強くなりすぎてしまい、後期の追加シナリオで戦闘がつまらなくなるという弊害があった。作者の上村こーじ氏が執筆当時にこの点を見抜いていたかは不明だが、もはやただの障害物と化していた戦闘という要素を最初から省き、ストーリーで魅せるという思い切った構成はゲーム開発の現場からではなかなか出ない発想だろう。

ユーザーのアイデアが部分的に取り入れられたゲームは多数あるが、ユーザーが作成したシナリオ、キャラ、トリックがここまで反映され公式に商品化された例は他に類を見ない（FPSの人気MOD『ソーサリアン』の懐の広さには驚かされる。ところで、EGGでのシナリオ配信も本作でひととおり完了。そこで20年ぶりにシナリオコンテストを開きませんか？　ファルコムさん。



山登りはテンキーの8と2を押し続ければ楽に登れるぞ。クイズで何度も落とされるが諦めるな

オーガーさまのおとおりだい！　そのまま川で溺れるオーガチーム。も全編こんなノリ！



選手の健闘ぶりを見て久々にドバーッと暴れたくなった王様。ドバーッと暴れた結果がこれだよ！

無限の広がりを見せた『ソーサリアン』の世界



87年末に88の地に生まれた『ソーサリアン』は、誰もが勇者を抜かしたRPG超のプレイヤーを生み出した。自由度の高いシナリオの構成と、複雑な戦闘を経て生成される8種の魔法、15本の魅力的なシナリオ。当時のパソコンRPGを大々的に取りまとめた『ソーサリアン』は、全シリーズ中、最高の出来と評判のオススメだ。

だが、それは壮大な『ソーサリアン』の世界の始まりに過ぎなかった。『ソーサリアン』は「システム」「キャラクター」「シナリオ」がそれぞれ独立して構成されているキャラクターは好きなだけ作り、データも転送可能。シナリオは当初、同梱の15本だけだったが、ツール「ゴム」から追加シナリオや、戦国ソーサリアンを使用すれば他社からも追加シナリオが続々発売され、49本ものシナリオが生まれた。若い人はMMORPGの様な遊びを想像してもらうと分かりやすいだろう。キャラクターを生成し、次々配信されるクエストで進むこれと同じ仕組みだ。ソーサリアンでは追加シナリオの形で実現販売していたのだ。

なお、現在ツール「ゴム」ファルコムオフィシャルではメガドンシナリオ版も配信中。拡張性はないが完全オリジナルのシナリオを10本収録している。なかでも「ファン・フィクション」は全シリーズ中、最高の出来と評判のオススメだ。

ハミ出し情報　現在、プロジェクトEGGにて配信中の『ソーサリアン』はPC-98版のみ。PC-98版（PC-88VA版、X1ターボ版）はPC-88版＆MSX版と、「基本シナリオ」および「追加シナリオVol.1」のマップ・謎解きが異なる。かつてPC-88版＆MSX版でプレイしていた人は要注意だ。



ファイネストアワー

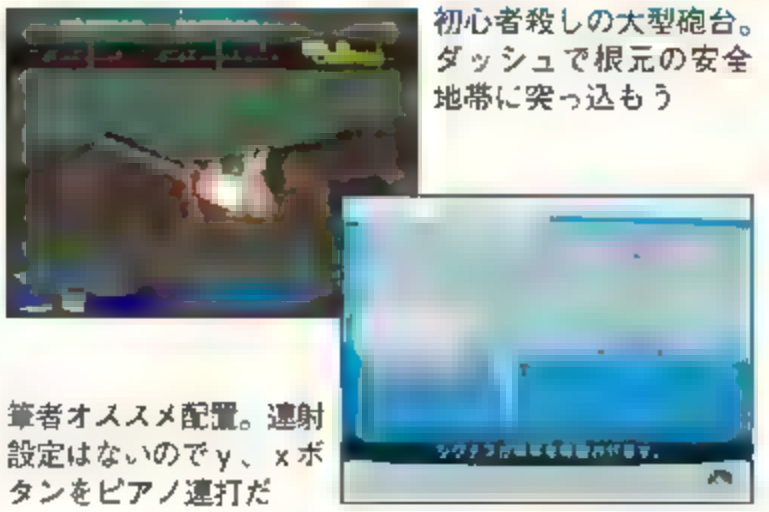
独特のシステムが生み出す「リアル」

ゲームの面白さとは抽象的なものだが、それはプレイする時期、時代によっても変わるものだと思う。今回、『ファイネストアワー』をプレイし、それを強く感じた。

告白すると僕は20年前、本作があまり好きではない、というよりむしろ嫌いだった。シグナス（自機）の挙動は重く、歩行すら思いどおりにいかない。バーニアによるジャンプは飛び上がりが遅く、着地で硬直する。敵に囲まれ、振り向くこともままならない僕のシグナスは1面のイントロダクションでオーバーヒート。わずか数十秒で50円（ショッピングセンターのゲームコーナー）という大金を失った。そのときはわけのわからないうちに50円玉をだまし取られたような、そんな理不尽な気持ちでいっぱいだった。難しいゲームはたくさんあった。でも難しいだけなら理不尽には感じなかったと思う。とにかく当時の僕の感性では、難易度以前に操作すら困難な本作を受け入れられるほどの度量はなかった。そして二度と遊ぶことはなく、季節が変わる前に『ファイネストアワー』は姿を消した。僕のように一度きりで離れた人は少なくなかったと思うし、すぐ消えたことから売上も芳しくなかったのではと思う。

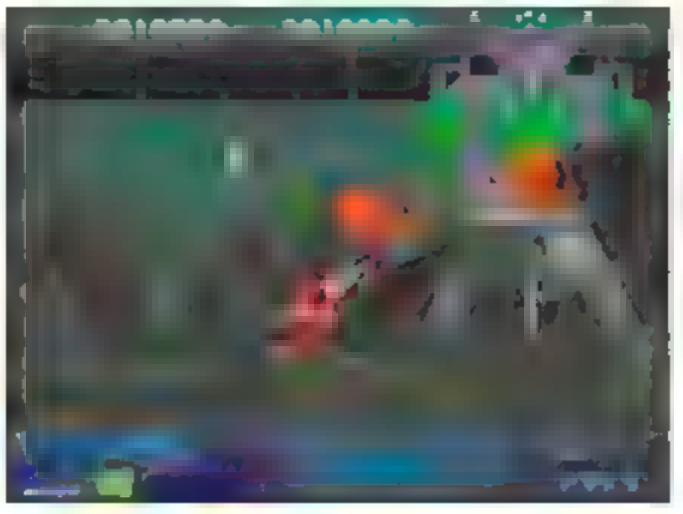
だが、僕はある時このゲームが好きになった。かなりあとになってうまい人のプレイを身近で見る機会に恵まれたことがきっかけではあったが、好きになった最大の理由は、クセの強いシステムとその必然性に「納得」し、またゲーム全体がそれに基づいてデザインされていることに気づき、魅了されたからだ。そして「納得」の背景には、その頃に訪れたゲーム表現の変化とその定着があったと思う。

90年代後半、ポリゴンの普及とともにリアル志向の表現は急速に広まり、ゲーム性にも変化が出てきた。アクションゲームはそれが顕著で、格闘モノはパンチが当たるまでの途中モーションが入って新たな駆け引きが生まれ、射撃モノは銃の反動によるズレや狙撃の手ブレの修正が必要になった。現在では重さや慣性などの挙動を省略せず、先読み、微調整、空間把握を必要とする操作の習得過程そのものがゲームになる、というゲーム性はもはや当たり前になった。そうした現状を踏まえると、本作は当時ほど抵抗なく受け入れることができるはずだ。ロボットのリアルな描写をシステムに組み込み、それを生かしたゲームデザインは今だからこそ「なるほど」と思える。20年という時を経て時代がようやく『ファイネストアワー』に追いついたのだ。当時本作のコンセプトについていけなかった人も、当時を知らない人も、この機会にぜひプレイしてほしい。



初心者殺しの大型砲台。ダッシュで根元の安全地帯に突っ込もう

筆者オススメ配置。連射設定はないのでｙ、ｘボタンをピアノ連打だ



1面中ボスは照準を切り替え、下部のミサイル発射口を速攻でつぶせ

©1990 2009 NBGI

システムに基づいた戦術スタイル

前述のとおりシグナスの動作は重い。しかしそんなことはお構いなしに敵は全方位から襲ってくる。あたふたしていればあっという間にやられ、逆に慎重に進んでいると時間切れ。ではどうすべきか？答えは簡単、シグナスの動作の重さは短所だが、逆に言えば短所をカバーし、先手を打って行動すれば突破口が開けるということだ。ダッシュは十字キーを連打するくらいでちょうどいい。これで地形に引っかかってもすぐ再ダッシュできる。視線は常にレーダーを見つめ、敵が視界に入ってくる手前で減速、出現と同時にしゃがんで敵弾をよけつつ撃破。敵に接近してから対応するのでは遅い。レーダーの活用は必須だ。ジャンプも最小限に控えるのは当然として、着地直前のバーニア噴射で硬直をなくせることも活用しよう。また、ダメージは近年のFPSと同様、時間で回復する。これはダメージ＝熱を冷却装置で常に抑えている（限界を超えるとオーバーヒート）という設定のためだ。巨大ロボットが攻撃を全弾回避するのはむしろ不自然、ある程度は当たってしまうことを前提としつつもバランスを破綻させないよう、設定とゲーム性をうまく絡めた見事なシステムだ。とはいえ制限時間＝冷却装置の活動限界があるのであまり回復に時間を割くわけにもいかない。弱い攻撃はあえて受け、ミサイルなどの危険な攻撃を最優先で排除することが求められる。

本作はあらゆる要素が独特のシステムに基づいてデザインされている。従ってその長所・短所を理解して戦況に応じて戦えばおのずと活路は見いだせるのである。



ジェネレーターのビットは動き出す前に画面端の時点で事前に破壊可能



黄ロボのミサイルはジャンプで回避。自機の足は判定がないので狭い通路でも大丈夫だ



Eレベーターは途中からジャンプして時間短縮。時間の厳しい2周目では重要テクだ



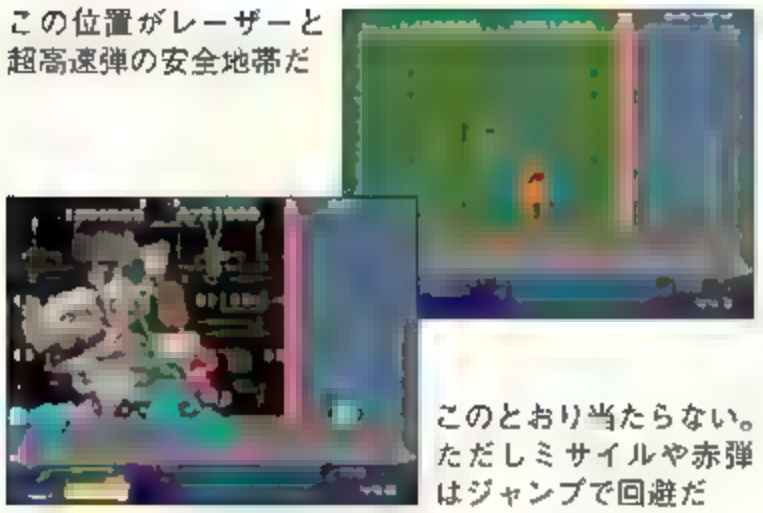
4面開幕はバーニアを吹かし、ミサイルを処理しながら安全に降下せよ

コンティニュー不可のラスボスと衝撃の結末

本作は自機の活動限界が「オーバーヒート」という扱いのため通常はコンティニュー（強制冷却）が可能だが、ラスボスだけは例外で、1周目2周目を問わずラスボスに敗北すると自機は「破壊」され、コンティニューができない。しかもラスボスはミサイルを大量発射し、人類の動体視力では捉えられない超高速弾を連発する凶悪な敵。正攻法で倒せる人はニュータイプだ（いるけど）。そこで安全なパターンを紹介する。まずラスボス前のシャッターは自機を左写真の位置に合わせて開ける。この位置で「立って」いれば、第1、2形態のレーザーと最終形態の超高速弾は当たり判定のない自機下半身をスカって当たらないのだ（しゃがむと即死）。ボスが出現したら照準をボスの足先のミサイルポッドに合わせ速攻破壊、あとは垂直ジャンプでミサイルと赤弾をかわしつつ攻撃。第2形態以降はその場で立って撃つだけ。ラスボス戦突入時に残りタイム60秒あれば十分だ。

本作の2周目エンドは非常に興味深い。主人公「謎の傭兵X」の正体は？　1周目1面途中のアイキャッチの意味は？　これらの謎は2周目エンドで明らかになる。マイナーすぎてあまり話題にならないが、ゲーム史に残すべき衝撃の結末だ。ラスボス以外は何度コンティニューしてもOKなので、ぜひその目で確かめてほしい。

IMAGINE TIME WHEN YOUR FINEST HOUR



この位置がレーザーと超高速弾の安全地帯だ

このとおり当たらない。ただしミサイルや赤弾はジャンプで回避だ



ボナンザブラザース

悪になるのは大変だ 正義のほうがよっぽど楽

汚職者や悪徳商社から金品を盗み、それを貧民に分け与える〝義侠心〟を持ち合わせている義賊。まさに強き者をくじき、弱き者を助ける精神を備えた正義の味方ともいえる。

僕はそんな義賊が大好きだ。現実ではなかなか存在しないものだが、フィクションの世界では個性的な立ち回りを魅せる。ゴエモンしかり、ルパンしかり、怪傑ゾロしかり。彼らはアウトローで反社会的行為を行いながらも、民衆から支持される。本作の主人公たちも〝義侠心〟を持ち合わせた立派な義賊。しかし、残念ながら前述した名義賊たちと肩を並べるのは、少しおこがましいほどボケている…。まあそこもひとつの〝愛嬌〟ということで。

さて、本作のルールは単純明快。プレイヤーは正義（？）の泥棒ボナンザブラザーズとなって、ステージに点在するお宝を奪い、警備員たちに見つからないよう〝スタコラサッサ〟と脱出すること。舞台となるのは、悪がはびこるバッドタウン。インチキカジノや悪徳商社などさまざまな建物に潜入して、警備員たちを麻酔銃で眠らせながらスムーズに盗みを働く。あくまでもターゲットはお宝であり、彼らはむやみに人をあやめることはしないのだ。

そして、なんと言っても本作の醍醐味は上下2画面に分かれて行う2人プレイ。二手に分かれて効率よくお宝を盗み、最後は出口で落ち合うといった、さながら映画のワンシーンのような雰囲気を味わえる。中央部にマップが設けられているので、「誰がどこから行くよ？」なんて〝泥棒の話し合い〟をリアルに繰り広げてしまうのも味なとこ。

また、主人公であるロボ（赤いノッポ）とモボ（青いチビデブ）の二人が、とにもかくにもイカすぜ！　彼らのちまちまと歩く姿、罠に引っかかるさま、宝を手に入れたときに発する「わっはっは」という高飛車な笑い声が不思議と微笑を誘う。また、壁に張りついていると頭にハエが止まり、そのハエ目掛けて素早く頭をたたくアクションには思わず爆笑。作り手が楽しそうに本作を開発していた姿が目に浮かぶ。そんな間抜けでコミカルな動きの二人を見ていると、映画「ブルースブラザーズ」を思いだす。ドタバタ喜劇のような本作は、極上の〝スラップスティックコメディ〟と言っても過言ではないだろう。え、言いすぎ？

そんなコミカルなしぐさ、独特なグラフィックのテイストは、同社から発売のパーティーゲーム『タントアール』、『イチダントアール』に色濃く受け継がれている。本作のテイストに惹かれた方は、2作ともバーチャルコンソールにて配信中なので、触れてみてはいかがだろうか。



二人で分担して行えばスムーズに進行できる。ケンカしなければの話

懸賞金は100$と格安。世間から“どうでもいい存在”と思われている？



美術館ステージでは、歴代メガドライブ人気作品の絵画が飾られている

©SEGA



リニックの頼れる相棒 テイルス
あえて言おう、ひと目ぼれであると

SONIC CHAOS
【ソニック&テイルス】

Text：■■■■（フリーライター）

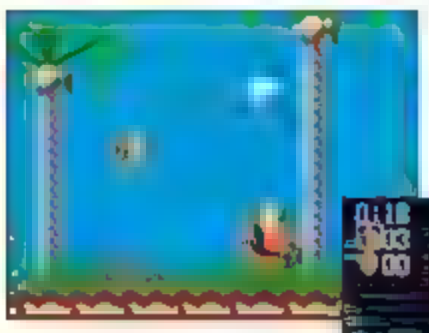
**どんなに速く動いても
決して君を見失わない**

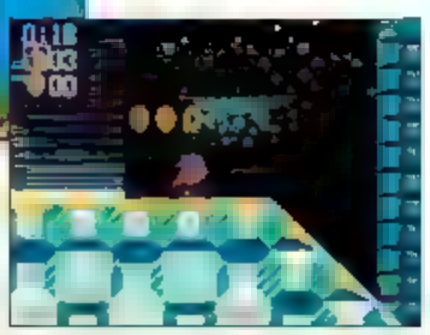
僕は彼を見た瞬間、雷に打たれたような衝撃を覚えた。フサフサの2本のしっぽ、柔らかそうな小柄な体、そして優しい笑顔には、見ているこっちも顔が緩んでしまうほど。あぁ、テイルス……僕は君が好きだ！　色彩豊かなゲームギアの画面中を、音速の如く縦横無尽にハイスピードで駆け巡るテイルスであったが、僕は決して君を見失うことなく、夢中になって目で追いかけていたのを覚えている。

『ソニック』シリーズに置ける初のゲームギア用のオリジナル作品となる『ソニック&テイルス』。シリーズおなじみの相変わらず目にも追えないスピード感抜群なアクションはもちろんのこと、ロケットシューズやホッピング、ストライクダッシュなど、風変わりなアイテム・アクションが登場した本作。ちなみに今回のバーチャルコンソールで配信されているものは、ゲームギア版ではなく、海外のみで発売されたマスターシステム版。全体的な内容はゲームギア版とさほど変わりはないのだが、一部ステージのBGMとステージ紹介の演出が変更されている。また、画面サイズも変更されており、それが少し面白い効果を生み出しているのだ。というのもマスターシステム版は画面サイズが大きく、対してキャラクターやオブジェクトのサイズが変わらない。そのことによって、従来のシリーズよりも視野を広くして〝スピード感抜群のアクション〟を拝むことができるのだ。ソニックたちの動きをじっくり観察できるというのは、実に新鮮なことであり、これはひとつの利点とも言える。かくいう僕はゲームギア版でしかプレイしていないため、今回、思わぬサプライズに嬉々として再度遊び直してしまった。

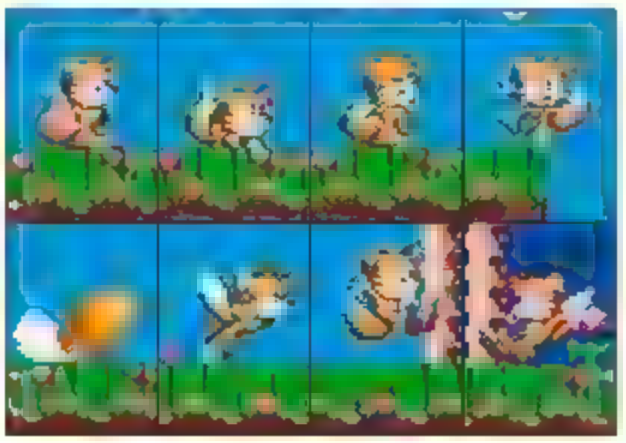
プレイヤーはソニック、テイルスのどちらかを選択してゲームを始めるのだが、興味深いことにキャラクター選択でゲーム難易度も決まる。ソニックは中級者向けで、テイルスと比べて移動速度が勝る。最大の特徴は、スペシャルステージ中に出現するカオスエメラルドを5個入手してからクリアすると、真のエンディングを迎えられること。

対してソニックの相棒・テイルスは初心者向け。真のエンディングにはたどり着けないが、ゲームの断片に触れるならテイルスが適しているだろう。また、2本のしっぽを回転させることにより、空を飛ぶことができたり、初回コンティニュー回数が3回（ソニックは0）であったりと、初心者待遇となっている。ゲームがへたっぴだった幼少の頃の僕にとって、テイルスは支えであった。恋から始まったこの気持ちは、知らず知らずと敬愛へと変化、今では感謝の気持ちで溢れている。


テイルスは初心者向け。点数が稼ぎやすく、残機も増えやすいのだ


ソニック専用のストライクダッシュは、一瞬だけ無敵状態になれる

テイルスのアクション一覧！


かわいらしいフォルムはもちろん、ゆるーい動作にも心癒やされるんだよね

©SEGA



変なレア度　変なこだわり感
変な楽しさ　変なアメリ感

PS3　360

コミックスゾーン　Wii

デザイン：藤井ブラール（武蔵野プロ）

SPEC
- Wii バーチャルコンソール配信中・600Wii ポイント
- PlayStation®Network セガインテージコレクション
- 配信中・800円（税込）
- XBox LIVE アーケード セガインテージコレクション
- 配信中・400マイクロソフトポイント
- セガ
- アクション
- 発売時期
- メガドライブ
- 1995年9月1日

戦うマンガ家現る！ いや、強制ですけどね

映画の中に入っちゃった！　とか物語の世界に入っちゃった！　という話はよくあるが、なんていうゲームはまあた、なんていうゲームはまあいくつかあるわけで。そんなノリでマンガの中に作者が引きずり込まれるゲームはどうだろう？　オー、ユーそれナイスアイデア！　それ頂きだ！　という会話が北米のセガの企画会議で交わされたかどうかは知らないが、それが「コミックスゾーン」だ。

最大の特徴は主人公がただのマンガ家のままってこと。こういう場合は違う世界では俺がヒーロー！　みたいな感じになるものだが、本作の主人公スケッチ・ターナー氏は完全に現実世界の姿そのまま。メガネ、結んだ金髪ロンゲ、90年代オタクの代名詞である指抜きグローブ着用と、見事なオタクファッションで身を固めている。

ただし彼は筋トレ大好きなアメリカ人。鍛え上げた肉体は日本なら余裕で格闘家レベルだ。いきなりマンガの世界に入っても、小粋なジョークを飛ばしながら鉄拳をサクサクとモンスターの顔面にブチ込み、何の迷いもなくボスのケツを蹴り上げに行くのだ。

この辺の「安心しろ、大統領は元軍人だ」的な「大丈夫、俺はマンガ家だが格闘もできる」という単純明快なキャラ設定がとてつもなくアメリカンで痛快だ。日本だとそんなヤツいるか！　と言われるところだが、アメリカ人なら仕方ないなと思わされる。

サイドビューアクションで基本は攻撃ボタン連打でパンチやキックを出し、敵を殴り倒していくゲーム。ただしコマンド入力でアッパー、二段蹴り、ショルダータックル、延髄斬りを任意に出せたり、方向キー斜め下で前蹴り、斜め上でハイキックが出せるなどあまり役立たないが自由に攻撃を組み立てられる。またユニークな点として、攻撃をヒットさせると自分の体力が減る。殴ってるほうだって痛いんだよ、ということをゲームに反映させてあるのだ。そうすることによって岩などの障害物を素手で殴るのではなくダイナマイトなどのアイテムを使って破壊したほうがいい、素手でも壊せるけどね、という攻略のバリエーションを生み出している。



ボスが手描きで敵キャラを描き込んでいく。左利きなのが興味深い

必殺技を使ったとこ…あまりの威力に原稿用紙が破れております



蹴り飛ばした敵がコマの仕切りをブチ破り、奈落に落ちる。斬新な演出だ

また、ステージ構成はマンガのコマを移動して進んでいくのだが、ラストまでにいくつもの分岐があり、ルートによって入手アイテムや難易度が変わる。ステージにちりばめられたギミックもよく描き込まれた2Dグラフィックともども凝っていて、海外産2Dアクションゲームとしては究極レベルのクオリティだと言えるだろう。近年、海外ゲームの質が日本に勝るとも劣らないと言われる。しかしその潮流は20世紀から始まっていた。『コミックスゾーン』はそれを証明する一作なのだ。

©SEGA



画面のキャラ動かして
スルゲーム的操作感

アドベンチャーズ オブ ロロ



突然ですが質問です。あなたのテレビに指紋はついていますか？　ある時期の僕のテレビには指紋がベタベタとついていた。友達を呼び、あーだこーだ知恵を出し合って挑戦したパズルゲーム。あまりの難易度に熱くなってブラウン管を直接指さしながら「コレをこう動かせって」とやりあったものだ。おやつを食べもう、指紋がべったり。ジュースを飲んでいたから、「アドベンチャーズ オブ ロロ」は画面を指紋まみれにすること間違いなしの熱いアクションパズルゲームだ。

このゲームはとにかくミスしまくる。

敵とX、Y軸を合わせた瞬間に撃たれる。同じラインにいると炎を吐かれる。猛烈な勢いでガイコツに追われる。川に流される。敵に挟まれて動けなくなる。移動ブロックの配置を間違えて詰んでしまい、やむなく自爆。

固定画面にちりばめられたハートをすべて回収し、宝箱を開いて扉を抜ければステージクリア。じっくりと考え込める敵のいない完全パズル面や一度動き出したら止まれない繊細な操作を要求されるアクション面など、多様性に富んだステージ群が手ぐすね引いて待ち構えている。

圧倒的なミスしやすさ。しかし一度ミスして覚える解き方。そして思わず漏れる悲鳴。

「やってられっかー！」

でも気がついたらコンティニュー。なぜなら僕らは知っているからだ。手の届かない高さに実っている果実はものすごくうまいんだ。

中毒性の高い難解なゲームを楽しむのに必要なのは、コントローラを投げ出さない強い忍耐力と、苦難を快感へと変換できるM っ気だろう。先に述べたように異様にミスしやすいゲームだが、そこに理不尽さは感じられない。ちょうど痛気持ちいい縛り具合なのだ。うなりたくなるほど絶妙な障害物の配置は、失礼ながら制作者のS っぷりを想像させる。S っ気のある制作者とM っ気のあるプレイヤー。難解なゲームにおいてこんなに相性のいい組み合わせはあるだろうか、いや、ない！

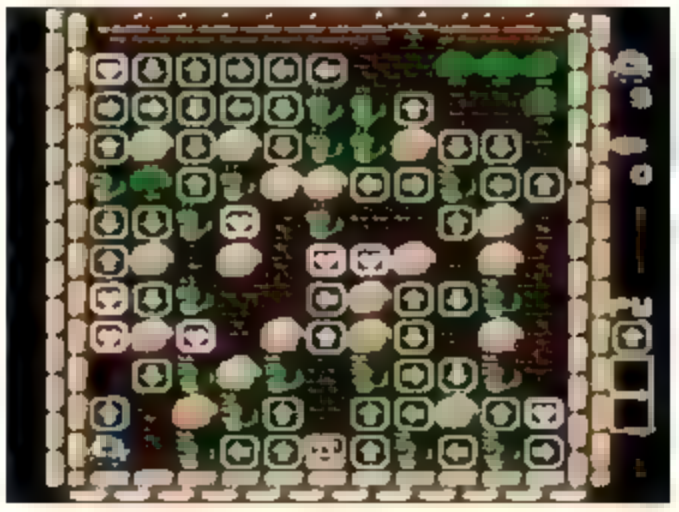
夢に出そうなほどループするBGMのメイルシュトローム。いやらしいほど計算されたオブジェクト配置。そして解けたときの快楽。中毒ゲームの要素を十分に持ち合わせているパズルゲームだ。

あの頃のように、友達を呼んで遊んでみる。もう僕らも大人だ。この作品に真摯に向き合おうじゃないか。しかしプレイは次第に熱を帯び、声を張り上げ、頭を抱え、悶え、気がつけば液晶画面には指紋がべったり。最後にもう一度質問。あなたのテレビに指紋はついていますか？



必須テクその1　敵が吐く火の玉はエッガーショットで相殺できる

敵の再生位置に物を置くと別の場所に再生する場合もある



矢印パネルは一方通行。思わず画面を指でなぞりたくなってしまう

©1987-2007 HAL Laboratory Inc



クルクルランド

幻のアレンジ版をハーチャルコンソールで

「パーチャルコンソール版の『クルクルランド』は、あのディスクシステム版『クルクルランド』。

この一文でピンと来る人はどれぐらいいるだろうか？ファミコン最末期の92年、一時期だけ書き換え専用ソフトとして登場したディスクシステム版『クルクルランド』は、その出回りの少なさゆえにファミコン屈指のレアソフトとされた作品。ＲＯＭ版『クルクルランド』に数多くの追加要素を盛り込んだ、まさに完全版と言える内容だ。

とにかく本作、過去にＲＯＭ版を遊び込んだ人こそ手にとってほしい、多彩なアレンジで満ちている。変更されたステージＢＧＭで出迎えを受けた後、広がっているのは新たな『クルクルランド』の世界。「ハート」「コンドル」「バタフライ」などの形に隠された金塊のパターンはＲＯＭ版から大幅増加。各ステージ4種類だったのがディスク版では2倍の8種類となり、新パターン探しに熱が入るというものだ。

ステージだけでなく、敵キャラにも新顔が登場している。これまで唯一の敵だった〝ウニラ〟を倒し続けると、現れるのはウニラの親玉〝ボスウニラ〟。左下の画面写真で確認してもらえばわかるとおり、ひとつ目かつ通常のウニラの4倍はあろうかという超巨体だ。猛スピードでこちらに迫り来る姿はインパクト絶大なので、本作を楽しむならぜひ拝んでみてほしい。

腕に覚えがあるなら「エキスパートモード」でおのれの限界に挑戦するのもいいだろう。ＲＯＭ版では22面から始まった、金塊をすべて出し、かつ光る表面にしないとクリアと認められない高難度ルールが最初から楽しめる。ただでさえ思いどおりにいかない主人公〝グルッピー〟の挙動をより精密な操作で制御する、緊張感とパニックがたっぷりと味わえる。

もちろん、まったくの「クルクルランド」初心者が本作から入るのもアリだ。最初のステージはフィールド上に敵がまったく現れず、本作独自のプレイ感覚に慣れるにはうってつけ。直進し続けるグルッピーをターンポストや壁でうまく方向転換させるにはどうすればいいのか、存分に練習できる。ほかにもＲＯＭ版にあった、グルッピーを跳ね返すゴムこと〝ラバートラップ〟に挟まれて脱出不可能になるトラップも修正。ハマリが起きない変更が加えられていて、理不尽なミスはまず発生しないようになっている。

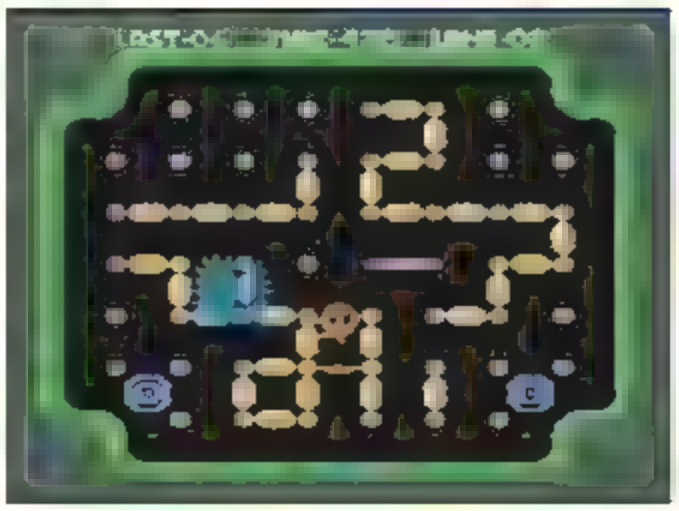
今となってはほぼ入手不可能な幻の一品を手軽に楽しめること、これもまたバーチャルコンソールならでは。時代が忘れた、もうひとつの「クルクルランド」を、今こそ堪能してほしい。



ステージ1はウニラも、彼らが出現するブラックホールも存在しない



裏返った金塊が混じるエキスパートモードはパニック必至だ



ディスク版にのみ登場する幻の敵・ボスウニラ。巨大かつ素早い強敵ー

©1984-2009 Nintendo

特集記事
初出解説

［レトロポリタン美術館］









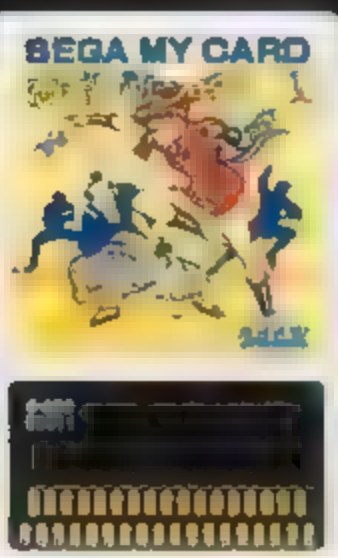


Vol.10にコーナー創設。何度か休載を挟みつつ計11回を掲載。休載理由は権利的・版権的都合やメーカー意向によるNGなど。依頼まではOKを頂いたのにテーマとなるゲームの掲載許諾をとれず、描き下ろしをあきらめられた先生もいらっしゃいました。無念です…。

GAMESIDE
Vol.11、14、15、18、19
発売日◉2008年3月3日～
2009年7月3日

プロが描く、レトロゲームのイラスト展!

最前線で活躍するクリエイターの方々に、ご自身が個人的に思い出に残っている心の名作について、その想いをイラストに込めて寄稿していただくという、恐れ多くも豪華なイラスト寄稿コーナー「レトロポリタン美術館」。掲載された計11回の中から、アクション&アクションシューティングの5作を、今回は再録させていただきました。現在進行形で活躍をされている方々が描くゲームイラストは、まるで絵の題材になっているゲームの最新作が現行ハードで発売されて、そのパッケージイラストを手にとって見ているかのような、懐かしくも新しい、驚きと新鮮さがあります。本章では題材となったゲームの発売順に再録しています。

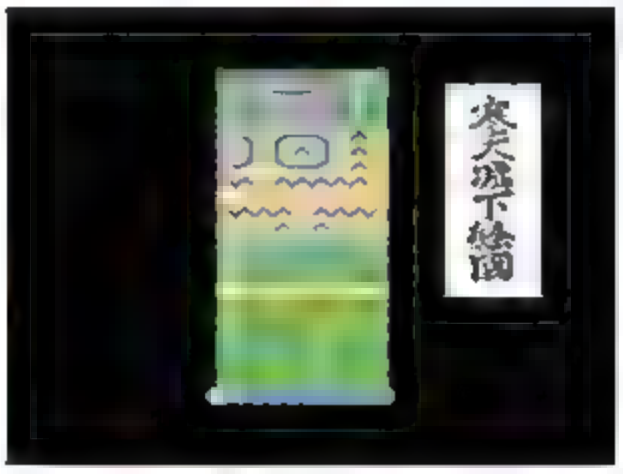


忍者プリンセス

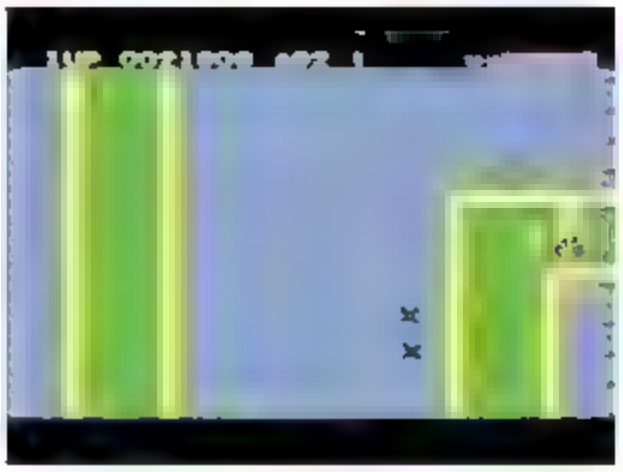
■SG-1000 ■セガ ■アクションシューティング ■1986年 ■4300円

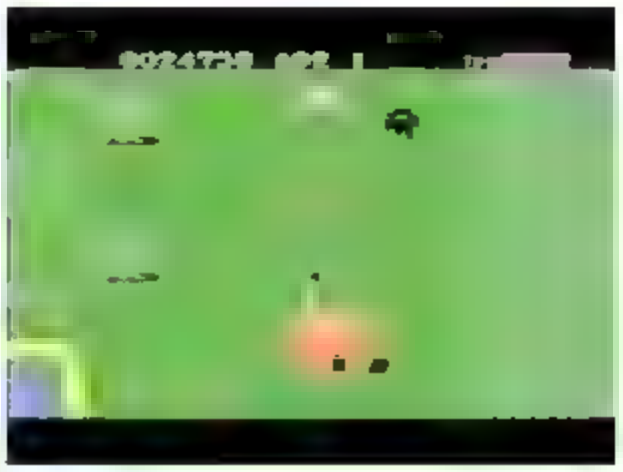
かわいい女の子を操作するという気持ち。そんなの誰も知らなかったんだ。だって男が女の子になれちゃうんだよ？　それもお姫様がくのいちになって、ドロンドロンと神出鬼没。手裏剣連射投げ放題。強い！　強いよくるみ姫！　やられるのは俺が下手なせい。ごめん、ごめんよくるみ姫……と、あの頃思ってたゲーマーがどれほどいたのやら。ゲーセンじゃハイスコアをたたき出すための自機、家庭用じゃ辛うじて女の子に見えるかギリギリのドット絵。美少女妄想なんてありはしなかったんだ。10年早かった、なんていうもんじゃないよ。今と昔はつながっていて、その大本の部分にくるみ姫はいたのだから。見るがいい、あの頃は目に映らなかった姫の姿を。悪を滅する意志を宿す眼差し、千里を駆ける足。そこにいたのはたなびく帯に雅(みやび)な面影を残した怒りの闘者だ。愛嬌なんてあるわけがない。奪われた城を取り戻すために必要なのは揺るぎなき強さだけなのだから。ならば勝て。それが戦場の掟だから。闘者が姫に戻るとき、彼女はようやく微笑むのだ。

ゲーム作品解説◎**藤井ファール**（武蔵野プロ）









©SEGA

なつかしゲーム熱とアートギャラリー

レトロポリタン美術館（ミュージアム）

The Retropolitan Museum of Game Art

2009年寄稿

ゲームの最前線で活躍するクリエイター達、自身の愛するゲームを描く、当コーナー。「ワイルドアームズ」や「ルフランの地下迷宮と魔女ノエル」、「ワイルドアームズ クロスファイア」において、夢と野心の満ち溢れる荒野と冒険者"渡り鳥"たちを描いた、人気イラストレーターが登場！

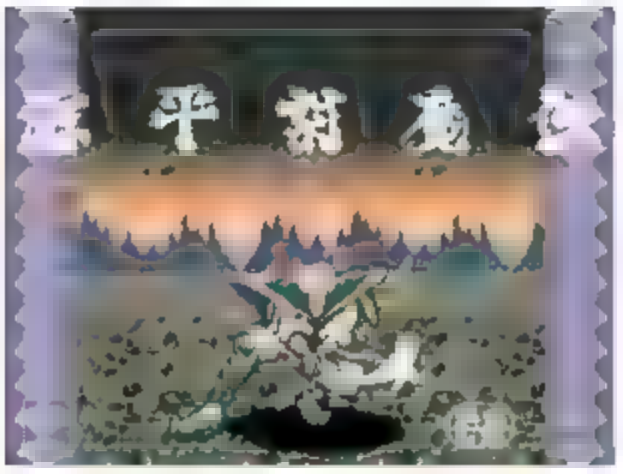
「今回の画伯」



ササトモ
Sasatomo

小学生時代はセガさんのSG-1000で育った私ですが、まさかお仕事で「忍プリ」を描いても良い時代になるとは思いませんでした。ありがたいことです。友人に金太郎と言われた画面のくるみ姫の良さを説き聞かせたのも良い思い出です。「シンドバッドミステリー」も良かったな。





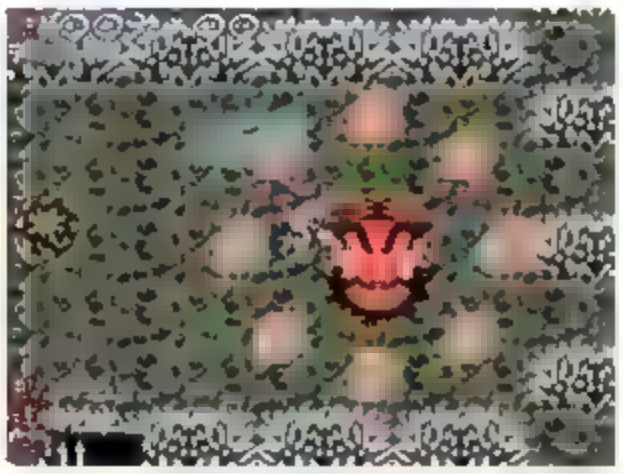
源平討魔伝

■アーケード ■バンダイナムコゲームス ■アクション ■1986年10月
Wiiバーチャルコンソールアーケード配信中・800Wiiポイント

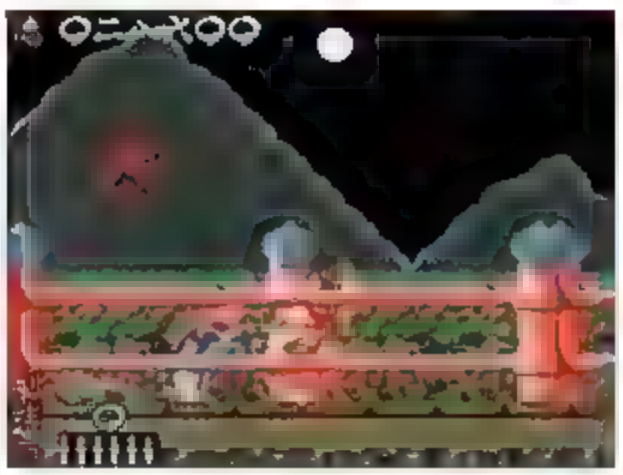
RGB値0・0・0。色名「黒」は『源平討魔伝』では肌に粘る不吉な日本の闇であった。怨念を胸に景清は進む。復讐のために、ただ、復讐のために。義経の狂気の哄笑が、弁慶の悪罵が響き……黒は転じて日本の闇となる。闇の胎には、あらゆる不吉なものが宿る。高らかに笑う義経が魔なら、自然の摂理を曲げ黄泉がえった景清もまた魔に近い。粘る闇を、怨念と狂気がかき混ぜる。だが、闇があるからこそ光は輝く。君よ思い出せ。夜空に明るく輝く月を。闇夜を裂く無数の流れ星を。そして、草薙の剣の、白く輝く金剛不壊の刃の心強さを。頼朝を討ち、復讐を終えた景清は桜の花びらとなって消える。誰も残らない"死"闘。おそらく景清はこの結末を知っていた。一度滅んだ身であるが故に。諸行無常、散りゆく先は光か闇か。神も悪魔も降り立たぬ荒野に我々はいる。景清の裂いた闇の向こうに。

ゲーム作品解説◎**前本進一**（フリーライター）









©1986 2009 NBGI

なつかしゲーム熱エアートギャラリー

レトロポリタン美術館

The Retropolitan Museum of GameArt

美術館［ミュージアム］

実力派クリエイターが愛するゲームを描く人気コーナー。「源平討魔伝」「怪物領主」「住生」「デススマイルズ」「ぐわんば」「エスプレイド」などオリジナル作品のキャラクターデザインをはじめ、「BTOOOM!」「おと省り」で漫画家としても活躍する井上淳哉先生が登場!!

今回の画伯

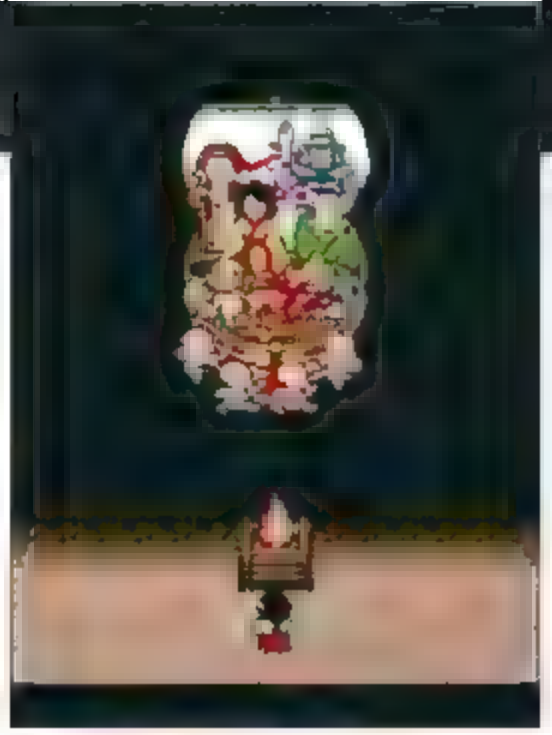


井上淳哉
Junya Inoue

歴史を題材にしているだけでなく、平家の視点から源氏に復讐するという大胆な設定のこの作品は、今でも通用する完成度の高い世界観だと思います。当時ゲーセンから帰宅後、収まりきらない興奮を、「源平」の絵を描くことで発散させていました（笑）。最新機種での復活を熱望してます！ http://www5.airnet.ne.jp/jokerjun/





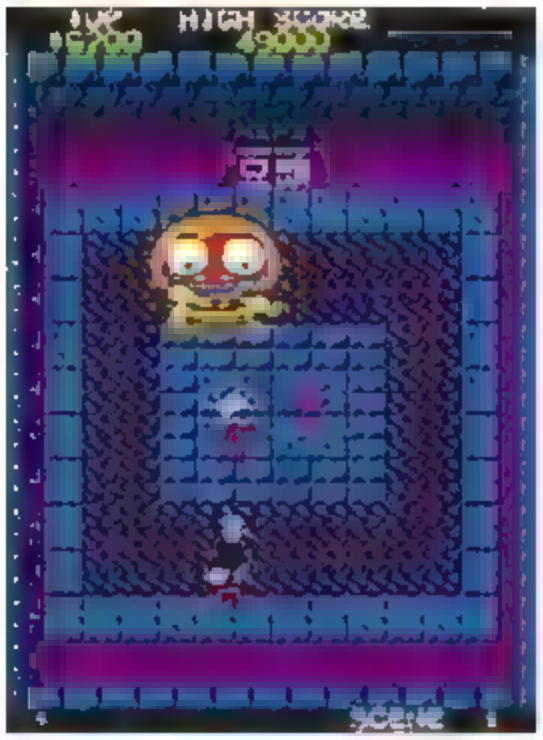


奇々怪界

■アーケード ■タイトー ■アクション ■1986年10月
PSP『タイトーメモリーズ ポケット TAITO BEST』収録・
DL版1800円(税込)、UMD版2940円(税込)
PS2『エターナルヒッツ タイトーメモリーズ 上巻』収録・2500円(税込)

1986年、ゲームセンターの奥から、ポン！ポン！と敵が弾ける音が響く。聞くたび、『奇々怪界』が元気に稼働していることがわかって嬉しくなった人も多いと思う。本作の難度は決して低くない。小夜ちゃんは小回りが利くとはいえないし、敵の攻撃のタイミングや頻度もえぐい。にもかかわらず、遊んでいてほのぼのとした気持ちになれるのは小夜ちゃんの人徳ゆえだろう。紅白の巫女衣装は鮮やかでありながら華やかすぎず、ふっくらとした身体は古き良き日本女性的な暖かさをたたえている。そして、ハチマキの凛とした決意のイメージと端で束ねられた黒髪の女性らしさは絶妙の配合を見せている。そこにあるのは、華美すぎず強すぎない、日本の美だ。ゲームにおいて自国の神職ともなれば格好の題材のはずだが、巫女のキャラクターは意外と少ない。それは小夜ちゃんが開祖にして決定版だったから、平たく言えばあまりに良くできていたからではないだろうか。『奇々怪界』は分類としてはアクションシューティングに属するはずだが、その定義に違和感があることは読者諸兄が一番ご存知のはず。本作は小夜ちゃんのゲームなのだ。

ゲーム作品解説◎**前本進一**(フリーライター)





©TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHTS RESERVED

なつかしゲーム 原画アートギャラリー

レトロポリタン美術館

The Retropolitan Museum of GameArt

[初開]2008年

ゲーム通な実力派クリエイターに、好きなレトロゲームへの想いをゲーム愛あふれる美麗イラストで表現していただく大好評コーナー！今回は国民的バーチャルアイドルとして大人気の『初音ミク』、その生みの親でもあるイラストレーター・KEI先生の登場です!!

今回の画伯



KEI

はじめまして、KEIと申します。『奇々怪界』は当時年齢的に実際にプレイするのよりも、人のを見てることのほうが多かったのですがグラフィックの綺麗さにたいへん衝撃を受けました。かわいいグラフィックで自由にスクロールできる。でも難しい。このおかげで「アーケードはコンシューマよりも綺麗」という謎の考えを持ってしまい、次世代機と呼ばれるハードがある今でも、頭の片隅では「アーケードはすごい！」と思ってたりします。 *http://kei-garou.net/*



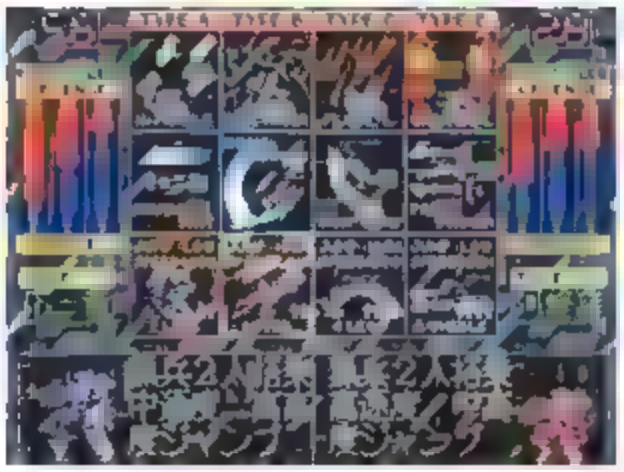


ウルフファング
空牙2001

■アーケード ■データイースト ■アクションシューティング ■1991年12月
PlayStation®Network ゲームアーカイブス
『アーケードヒッツ　ウルフファング』配信中・600円(税込)

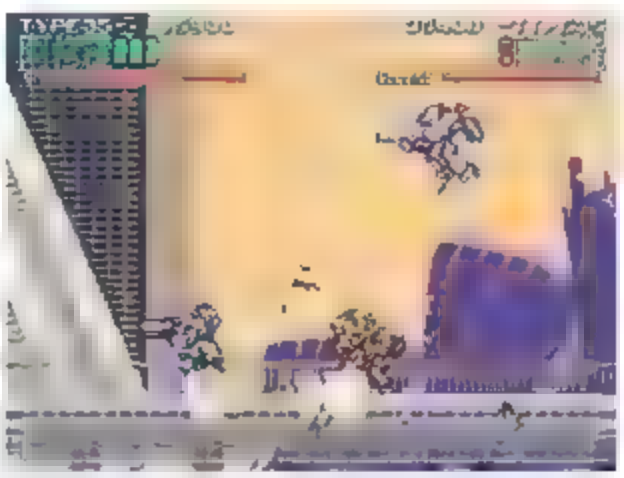
『ウルフファング』にはドラマがある。戦記ものを思わせる物語がある。自機はただの自機ではなく、ステージもただのステージではない。「荒神」「鵺」「猿猴」「羅刹」……64機の装甲機兵、同じもののなき64の名。名はかくあれかしという願い。名の陰に装甲機兵を作った者のドラマが見える。名があって願いがあって、装甲機兵は自機を超えた愛機となる。64の絆が試されるのはステージではなく戦場。予想外の敵を輸送機のデッキで迎撃。照明弾が照らす夜の戦場を駆ける。敵艦との戦いの中、低空侵入してきた味方機がブリッジをつぶしてくれる。強行突入のパートナーを買って出たのは味方の潜水艦。巨大な魚雷を鈴なりにして捨て身の突撃で装甲機兵を送り届けてくれる。飛空戦艦を共に追った味方機が別れ際に残した言葉は「勝て」ではなく「死ぬな」。かくして『ウルフファング』は物語となった。

ゲーム作品解説◎**箭本進一**(フリーライター)









©1991 PAON CORPORATION

なつかしゲーム■ポ燃■アートギャラリー

レトロポリタン美術館(ミュージアム)

The Retropolitan Museum of GameArt

2008年寄稿

実力派クリエイターが愛するゲームを描くコーナー　国内外ともに熱狂的なファンを生み出した「魔鳴」や「SFアクションシューティング『界と雨』シリーズにおいて、美麗な世界を描き出した鈴木康士先生が、自身の原点と語る「ウルフファング」を描いた!!

今回の画伯



鈴木康士
Yasushi SUZUK

このゲーム遊んでなかったらゲーム作りや絵すらも仕事にしてなかったかもしれない、自分にとって何かときっかけをくれたゲーム。老後までもってきたい逸品のひとつ(今回は～2W・NS・たぶんFL)。ここんとこは本の装画とか漫画とか描いたりしてる鈴木っすがたまにゲームも作ってたりするらしい。ご期待を!!☆
http://www016.upp.so-net.ne.jp/elegant/



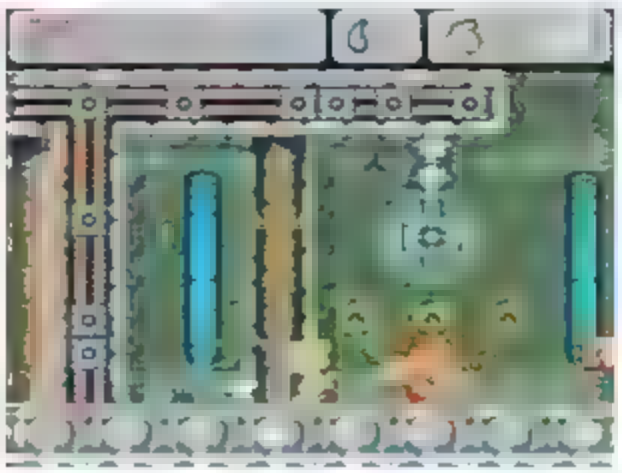


モンスターワールドIV

■メガドライブ ■セガ ■アクション ■1994年4月1日 ■8800円
PlayStation(R)Network セガエイジスオンライン「モンスターワールドIV」配信中・600円(税込)
Xbox LIVEアーケード「モンスターワールドコレクション」収録・800マイクロソフトポイント
Wii バーチャルコンソール「モンスターワールドIV」配信中・600Wiiポイント
PS2「SEGA AGES シリーズVol.29 モンスターワールド コンプリートコレクション」収録・2625円(税込

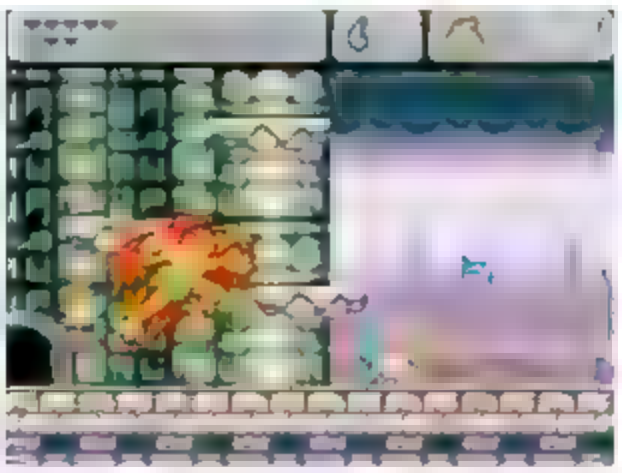
少女戦士アーシャは、お父さまとお母さまの〈愛〉をたっぷり受けて育ちました。だから、アーシャが冒険へ旅立つ時、両親は悲しみに暮れたことでしょう。アーシャは道中、「ペペログゥ」という不思議な動物に出会います。ペペログゥは、アーシャの2段ジャンプを手伝ったり、危険な場所にあるスイッチを押したりと、さまざまな場面でアーシャを助けます。この役目を果たすのは「アイテム」でもよかったはず。でも、心を持ち〈愛〉を感じることのできる動物だからこそ、ふたりの間に信頼関係が生まれたのです。『モンスターワールドIV』を読み解くキーワードは〈愛〉。それがわかったとき、開発者のこのゲームに対する〈愛〉に気づくでしょう。キュートなグラフィックに似つかわしい丁寧な作り込み。アーシャが宝箱を開けるとき、お尻をフリフリするのは、まさにキャラクターに対する〈愛〉の証し。〈愛〉があふれるゲームですが、腕自慢のプレイヤーがそろうメガドライブ・ユーザーにとっても、歯応えのあるアクションに仕上がっているのでした。

ゲーム作品解説◎**米田政行**(ぎゃふん工房)









©SEGA ORIGINAL GAME © westone bit entertainment

なつかしゲーム 不燃 アートギャラリー

レトロポリタン美術館(ミュージアム)

THE RETROPOLITAN MUSEUM OF GRAPHICS

ゲームの最前線で活躍するクリエイターが、自身の愛するゲームを描く当コーナー。ヴァニラウェア所属デザイナーとして「ぐるたんち」を手がけたシガタケ先生が、自身の魂とも言えるドットグラフィックが美しい、珠玉のアクションゲームを描く!!

今回の画伯



シガタケ
SHIGATAKE

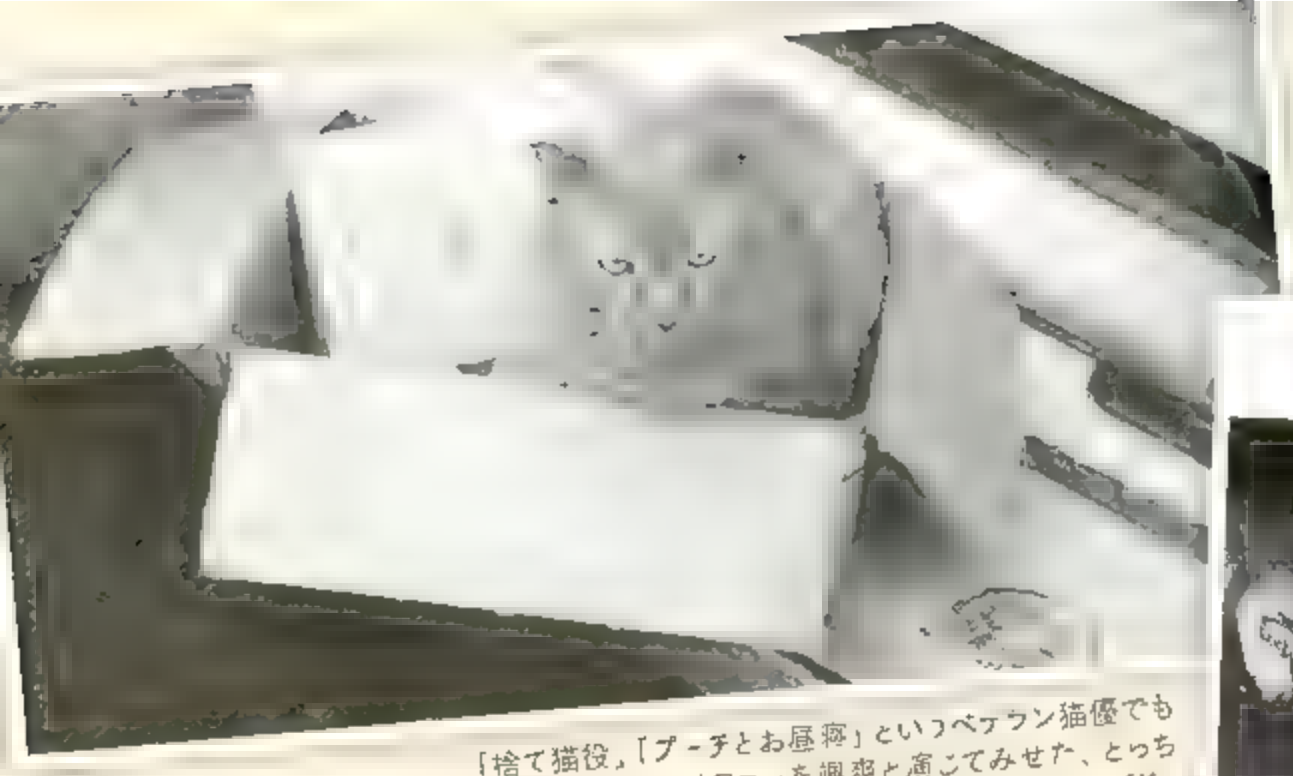
アクションRPGとしての完成度も素晴らしいのですが、それ以上にキャラクターの仕草がどれを取っても可愛らしく、心に残る素敵な作品です。私は現在ゲームグラフィックを生業としていますが、キャラクターの表情や仕草に対する拘りの原点は、この作品にあると言っても過言ではありません。

http://shigatake.sakura.ne.jp/

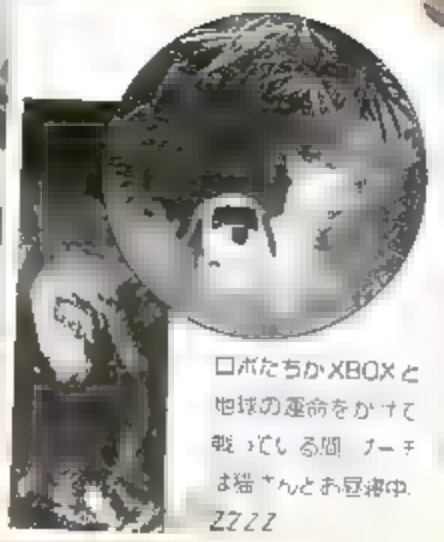
MONSTER WORLD IV

名誉編集部猫 とらちゃん

Text ■ Photo＝編集部



「捨て猫役」「プーチとお昼寝」というベテラン猫優でも困難なモデルのオファーを颯爽と演じてみせた、とっちゃん（写真上「ユーゲ－No 02」・写真右「ユーズド・ゲームズ総集編5」）

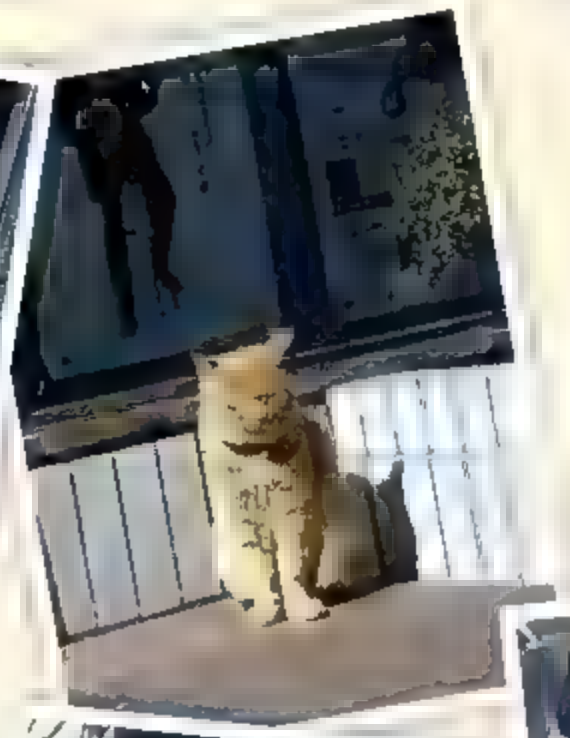


ロボたちがXBOXと地球の運命をかけて戦っている間 プーチお猫さんとお昼寝中。ZZZZ

本誌でもモデルとして登場してきた猫のとらちゃん。元は飼い猫だったのが、どういう経緯かビルに居着いたそうで、人懐っこく、人を見かけると「にゃ～」とダミ声で挨拶して体をスリスリしてくる、みんなに愛される猫でした。編集部が入る以前からビルとその立体駐車場という豪快なナワバリを住み処にしていたご長寿猫でしたが、2009年6月22日、交通事故により永眠。在りし日の姿を紹介します。



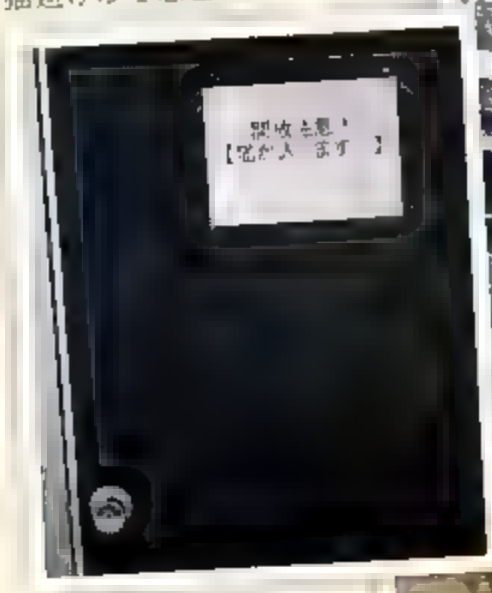
晴れたらビルの正面玄関で日なたぼっこが日課。招き猫みたし（笑）と道行く人が携帯で写メるのにも応えてくれました





編集部によく勝手に入ってきました。当時、警備員氏にかわいがられていたので、本人も警備の使命感に目覚めて見回りしてたのかもね

ゲーム機の並ぶ通称「撮影台」と、とっちゃん。倉庫の扉には猫避けの手書きが







無類の単車好きとしても有名。シートが暖かいようです。乗ると性格か豹変。（ネコ科なだけに）　暗闇に眼光がギラリ！



警備員室でくつろぐとらちゃんを見守る猫の置物

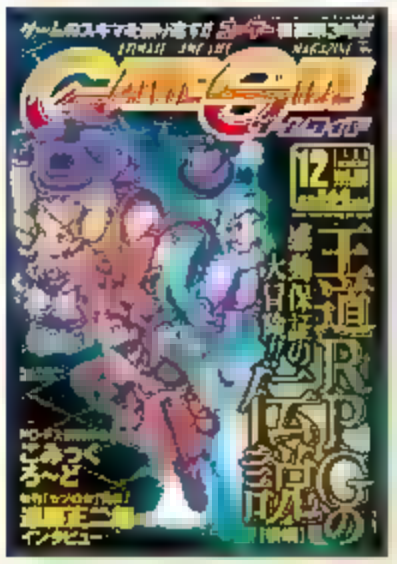
特集記事
初出解説

セガ道





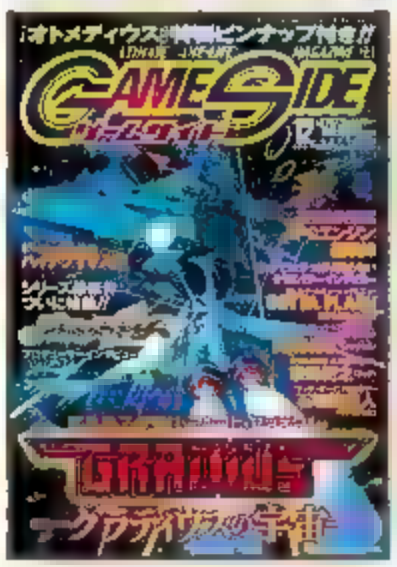














左上の表紙は見覚えのない方も多いかもしれません。これは「GAMESIDE お試し版」で、新創刊となるVol.1の予告編として一部の書店でのみ無料配布されたものです。巻頭特集と連載コーナーの予告や記事を載せた冊子で、「セガ道」は新連載のお試し記事として1ページ掲載されています。コーナーロゴの背景は、疑似3Dシューティングの名作『スペースハリアー』の画面をイメージしていて、実にセガセガしいステキな出来だったのですが、Vol.1以降の本誌連載ではモノクロでの掲載となってしまったため、残念ながらスペハリっぽい雰囲気が伝わらず　。唯一、冊子の第0回のみカラーでの掲載となっていました。今回、当時のカラーページを本書に再録できたことで、ようやく日の目を見せてあげられた気分です。ちなみに「お試し版」は両開き仕様で反対側は「G-navi vol.0」でした。

GAMESIDE お試し版、Vol.1、2、3、4、6、7、9、10
発売日◉2006年7月3日～2008年1月4日

セガハード専門の連載コーナーでした

GAMESIDE創刊時にスタートした連載コーナーのひとつです。お試し版からVol.10まで毎号掲載され、その中のアクションゲーム関連記事8回分を今回は再録しています。「セガ愛が伝われば形式は不問」という方針により、記事のスタイルは歴代のコーナーや記事の中でも突出して自由型。中には一見すると「これはゲームの記事なのか?」と驚くものもあるかもしれませんが、ゲームレビューの多様性の可能性を追求していた一面もあったのです。そんな「セガ道」でしたがVol.10を最後に、翌号からは97ページから再録している「ゲーム名作選」（当時は「ユーザーズ・ゲームズ」という名称）に役割を託すことになりました。

新連載!!

セガ道

SEGA-DO

極めようとすればするほど、その奥深さに気づくのがセガハードのゲームたち。今回は特別版として、あのスーパーヒーローが登場!!

「セガ道」師範代＝藤井ファール（武蔵野プロ）

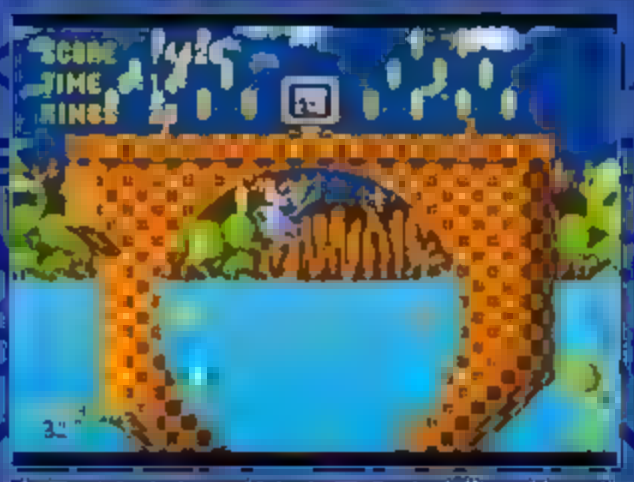
第0回 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

MD ■セガ ■メガドライブ ■アクション ■1991年7月26日 ■6000円



マリオをぶっちぎった超音速!

1988年6月、舞台はアメリカでにこの日本にさきがけてアメリカでサンヘッジホッグが発売されると大センセーションを巻き起こし、世界累計40万本のセールスを記録。任天堂の天下だった世界のテレビゲーム業界にセガここにありを示したアリーズ累計3040万本ともいわれるセガとなるソニックの魅力は言うまでもなくスピードとスリル。走ればあっという間にマリオのBダッシュを超えるスピードまで加速しフォれば2～3画面を軽くひとっ飛び。ボールルファやピンボールのような仕掛けもありそのダイナミックなアクションとスリル満点のプレ



今見てもきれいだなと思える映像。特にグリーンヒルゾーンの発色の良さが見事だ。

今号のご本尊

【メガドライブ】



88年10月発売。日本初の16ビットCPU搭載の家庭用ゲーム機。ツインCPUにFM音源を搭載したパワフルな設計は、アクションやシューティングを中心に数々の名作を生み出した。

PlayStation®Network セガビンテージコレクション「ソニック ザ ヘッジホッグ」配信中・600円（税込）
Xbox LIVE® ケード「ソニック ザ ヘッジホッグ」配信中・400マイクロソフトポイント

セガ道 SEGA-DO



GREEN HILL ZONE



MARBLE ZONE



SPRING YARD ZONE



LABYRINTH ZONE



STAR LIGHT ZONE



SCRAP BRAIN ZONE

ビジュアルショック！
スピードショック！
サウンドショック！

セガ道

SEGA-DO

セガという道を往く者のためのページができました！　その記念すべき一発目、行かせてもらいますよ！
ジャッカー!!

「セガ道」師範代＝藤井ファール（武蔵野プロ）

第1回　ハッスルチューミー

MKIII

■SC-3000、SG-1000、
セガ・マークIII、マスターシステム
■アクション　■セガ
■1984年　■4300円



セガとの出会い

人がセガ道に踏み込むには理由がある」私の場合はこの「ハッスルチューミー」との出会いがその理由だった。時は1984年、周りの連中が続々と「ファミリーコンピュータ」を買い始めた小学5年生の秋だった。しかし私はこれっぽっちもファミコンに魅力を感じていなかった。なぜか？　それはファミコンのゲームには「攻撃性」が乏しかったからだ。プレイヤーキャラが攻撃手段を常備していない。それが気に入らなかったのである。駄菓子屋やおもちゃ屋の裏、そしてデパートの屋上などで「セビウス」「Mr.DO！」などを好んでいた私にとって「敵は倒すもの」であり「逃げ回るためにわざわざお金を払うなどバカらしい」と思っていたのだ。これは何も私が攻撃的な人格だから、とかそういうことではない。「ゲームセンターあらし」を見てゲーム魂をはぐくんだやつは誰だってそうなる。ゲームとは命がけの戦いなのだから。

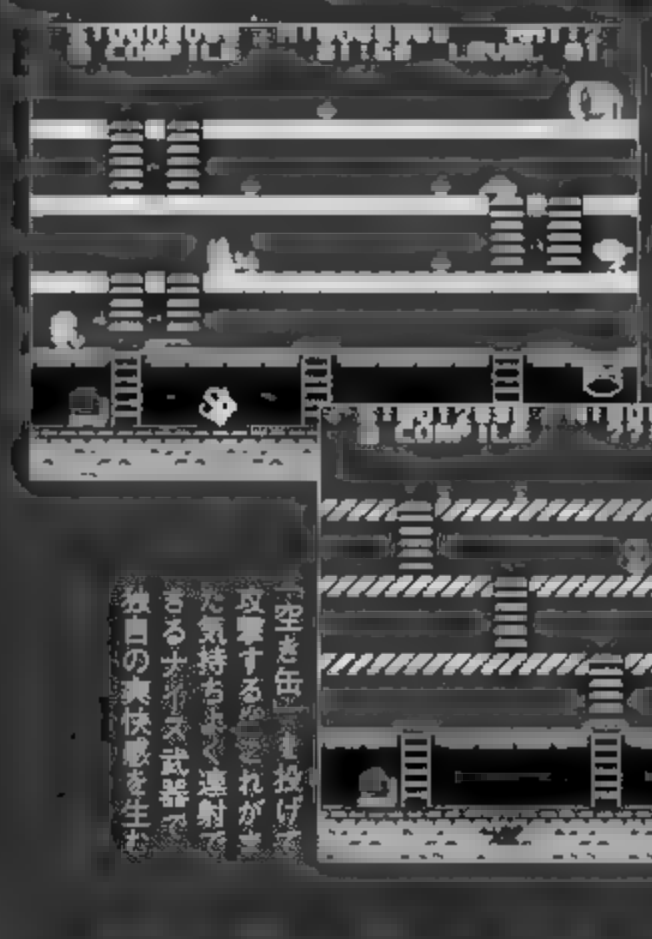
そんな私に級友の大村くんが言った。「うちにおもしれーゲームあるぜ」セガって知ってる？」と。セガといえば、わが家でパソコン購入の計画が進められたときに私のプッシュで最終選考まで残り、オヤジの推す「シャープX1」に競り負けた「SC-3000」が瞬時に脳裏によぎった。「Nサブ」と「サファリハンティング」がやりたかったんだよな。などと1年前の悔しさを思い出しながらいざ彼の家に行ってみると、そこにあったのは見たこともない奇妙なマシンで、名を「オセロマルチビジョン」といった。ツクダオリジナルが開発した「SG-1000」（互換機で）ロムカセットなしで遊べるオセロが内蔵された。お買い得感のあるやつだった。大村くんのおじいちゃんがオセロ好きで買ったものらしい。持っているソフトを見せてもらうと「スターシャッカー」があるじゃないか！　しかし大村くんはいかがわしい表いネズミの描かれたロムを本体にセットした。箱には「ハッスルチューミー」と書いてあるいかにも私の嫌いな逃げ回り系ゲームの気配満点だ。しかし、その予想は完全に裏切られるサイドビューで5層のフロアで構成されたステージ上にある食べ物を全部巣に持ち帰るとクリアとなるゲームで、操作は左右移動とジャンプ。そして「空き缶攻撃」となっていてなんと「空き缶攻撃」は撃ち放題!!　ネズミである「チューミー」の天敵ネコはおろかコウモリ、怪獣、ワニをすべて「空き缶攻撃」で葬ることができるのだ。唯一ロボットだけは破壊不能だが「邪魔な敵を片っ端から排除

はみだし解説

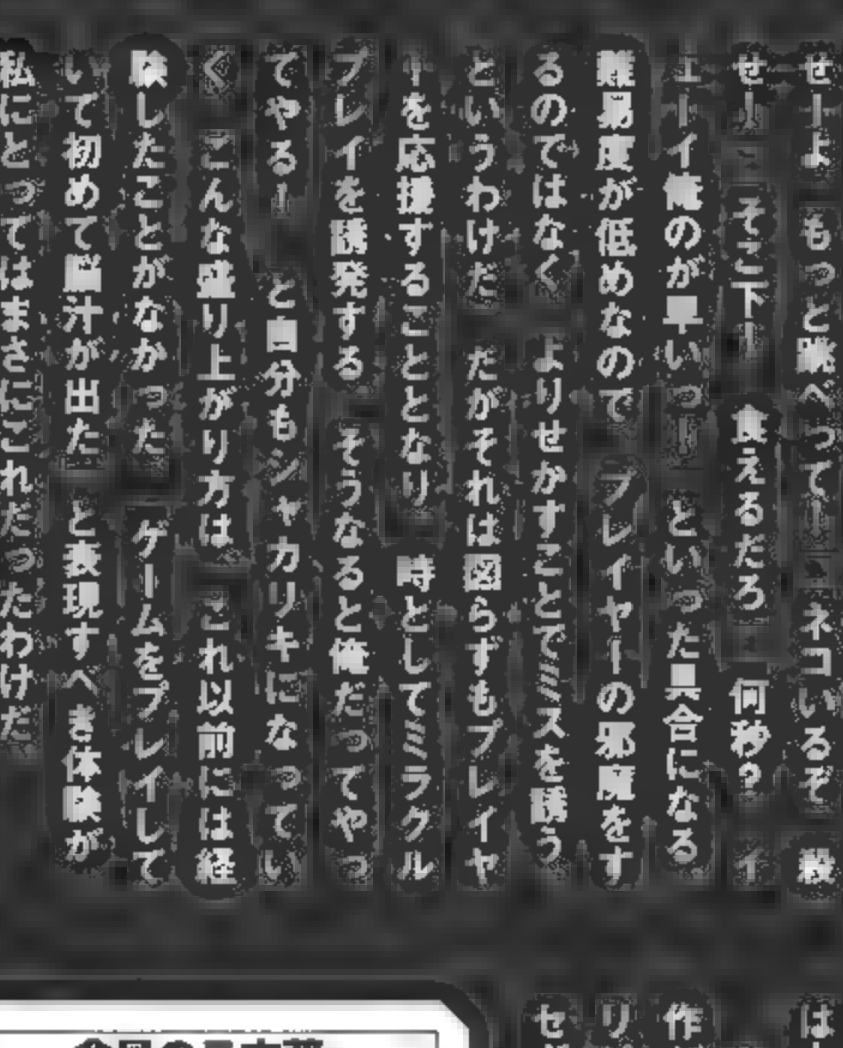
「ゲームセンターあらし」とは、月刊コ■コ■コミックに78年～83年の5年[redacted]載されていたマンガ。命がけの必殺技でゲームをねじ伏せ、「俺の恋人はゲームだぜ！」と断言するあらしはゲーム界の元祖カリスマである。

Windowsプロジェクト EGG「ハッスルチューミー」配信中・525円（税込）

セガ道 SEGA-DO



固定画面のステージクリア型アクションゲーム。単色ステージながら「チューミー」はかわいい



「空き缶」を投げて攻撃するという変わった気持ちよく連射できるナイス武器で独自の爽快感を生む

できる爽快感には「マリオ」も「ポパイ」も「ロードランナー」も霞んで見えた。

それじゃゲーム性が低いんじゃないかと言えばそうではなく「チューミー」は食べ物をひとつ取るたびに移動速度が速くなるというマイナス要素があり、また早くクリアするほど高得点になるのでより早く、より効率よくステージ内を回るという攻略性があった。さらに、移動は速くなるがジャンプは遅くならないので、食べ物を取ったら連続ジャンプで素早く移動するのだが、このぴょんぴょん跳び回る動きがネズミっぽく、プレイ感も斬新だった。そして何より、このゲームは敵を倒せるおかげで難易度が低めで、必死にやり込まなくても気持ちよく遊べたのだ。

特筆すべきは、プレイ時の盛り上がり方の違いである。たとえば「ロードランナー」や「ポパイ」を複数人でプレイしていた場合、外野からは「早く死ね」「そうしゃねえよヘタクソだな」やられた、さまーみろ」といったやしが飛びまくる。さらにテレビの前をわざと通り過ぎたり、真元でいかがわしいことをささやいたりしてミスを誘う、子供特有のガチな駆け引きもそれはそれで面白いのだがハッスルチューミー」の場合は空気が違う。お世ーよ、もっと喋べってー、ネコいるぞ、殺せー、そこ下ー、食えるだろ、何秒？イエーイ俺のが早いっ！といった具合になる。難易度が低めなので、プレイヤーの邪魔をするのではなく、よりせかすことでミスを誘うというわけだ。だがそれは図らずもプレイヤーを応援することとなり、時としてミラクルプレイを誘発する。そうなると俺だってやってやるー、と自分もシャカリキになっていく。こんな盛り上がり方は、これ以前には経験したことがなかった。ゲームをプレイしていて初めて脳汁が出た、と表現すべき体験が私にとってはまさにこれだったわけだ。

気づけば私は大村家に入り浸るようになっていた。そして何より、このゲームは敵を倒せるおかげで難易度が低めで、必死にやり込まなくても気持ちよく遊べたのだ。

特筆すべきは、プレイ時の盛り上がり方の違いである。たとえば「ロードランナー」や「ポパイ」を複数人でプレイしていた場合、外野からは「早く死ね」「そうしゃねえよヘタクソだな」やられた、さまーみろ」といったやしが飛びまくる。さらにテレビの前をわざと通り過ぎたり、真元でいかがわしいことをささやいたりしてミスを誘う、子供特有のガチな駆け引きもそれはそれで面白いのだがハッスルチューミー」の場合は空気が違う。お世ーよ、もっと喋べってー、ネコいるぞ、殺せー、そこ下ー、食えるだろ、何秒？イエーイ俺のが早いっ！といった具合になる。難易度が低めなので、プレイヤーの邪魔をするのではなく、よりせかすことでミスを誘うというわけだ。だがそれは図らずもプレイヤーを応援することとなり、時としてミラクルプレイを誘発する。そうなると俺だってやってやるー、と自分もシャカリキになっていく。こんな盛り上がり方は、これ以前には経験したことがなかった。ゲームをプレイしていて初めて脳汁が出た、と表現すべき体験が私にとってはまさにこれだったわけだ。

気づけば私は大村家に入り浸るようになっていた。そして何より、このゲームは敵を倒せるおかげで難易度が低めで、必死にやり込まなくても気持ちよく遊べたのだ。

特筆すべきは、プレイ時の盛り上がり方の違いである。たとえば「ロードランナー」や「ポパイ」を複数人でプレイしていた場合、外野からは「早く死ね」「そうしゃねえよヘタクソだな」やられた、さまーみろ」といったやしが飛びまくる。さらにテレビの前をわざと通り過ぎたり、真元でいかがわしいことをささやいたりしてミスを誘う、子供特有のガチな駆け引きもそれはそれで面白いのだがハッスルチューミー」の場合は空気が違う。お世ーよ、もっと喋べってー、ネコいるぞ、殺せー、そこ下ー、食えるだろ、何秒？イエーイ俺のが早いっ！といった具合になる。難易度が低めなので、プレイヤーの邪魔をするのではなく、よりせかすことでミスを誘うというわけだ。だがそれは図らずもプレイヤーを応援することとなり、時としてミラクルプレイを誘発する。そうなると俺だってやってやるー、と自分もシャカリキになっていく。こんな盛り上がり方は、これ以前には経験したことがなかった。ゲームをプレイしていて初めて脳汁が出た、と表現すべき体験が私にとってはまさにこれだったわけだ。

気づけば私は大村家に入り浸るようになっていた。そして何より、このゲームは敵を倒せるおかげで難易度が低めで、必死にやり込まなくても気持ちよく遊べたのだ。

特筆すべきは、プレイ時の盛り上がり方の違いである。たとえば「ロードランナー」や「ポパイ」を複数人でプレイしていた場合、外野からは「早く死ね」「そうしゃねえよヘタクソだな」やられた、さまーみろ」といったやしが飛びまくる。さらにテレビの前をわざと通り過ぎたり、真元でいかがわしいことをささやいたりしてミスを誘う、子供特有のガチな駆け引きもそれはそれで面白いのだがハッスルチューミー」の場合は空気が違う。お世ーよ、もっと喋べってー、ネコいるぞ、殺せー、そこ下ー、食えるだろ、何秒？イエーイ俺のが早いっ！といった具合になる。難易度が低めなので、プレイヤーの邪魔をするのではなく、よりせかすことでミスを誘うというわけだ。だがそれは図らずもプレイヤーを応援することとなり、時としてミラクルプレイを誘発する。そうなると俺だってやってやるー、と自分もシャカリキになっていく。こんな盛り上がり方は、これ以前には経験したことがなかった。ゲームをプレイしていて初めて脳汁が出た、と表現すべき体験が私にとってはまさにこれだったわけだ。

気づけば私は大村家に入り浸るようになっていた。そして何より、このゲームは敵を倒せるおかげで難易度が低めで、必死にやり込まなくても気持ちよく遊べたのだ。

特筆すべきは、プレイ時の盛り上がり方の違いである。たとえば「ロードランナー」や「ポパイ」を複数人でプレイしていた場合、外野からは「早く死ね」「そうしゃねえよヘタクソだな」やられた、さまーみろ」といったやしが飛びまくる。さらにテレビの前をわざと通り過ぎたり、真元でいかがわしいことをささやいたりしてミスを誘う、子供特有のガチな駆け引きもそれはそれで面白いのだがハッスルチューミー」の場合は空気が違う。お世ーよ、もっと喋べってー、ネコいるぞ、殺せー、そこ下ー、食えるだろ、何秒？イエーイ俺のが早いっ！といった具合になる。難易度が低めなので、プレイヤーの邪魔をするのではなく、よりせかすことでミスを誘うというわけだ。だがそれは図らずもプレイヤーを応援することとなり、時としてミラクルプレイを誘発する。そうなると俺だってやってやるー、と自分もシャカリキになっていく。こんな盛り上がり方は、これ以前には経験したことがなかった。ゲームをプレイしていて初めて脳汁が出た、と表現すべき体験が私にとってはまさにこれだったわけだ。

気づけば私は大村家に入り浸るようになっていた。そして何より、このゲームは敵を倒せるおかげで難易度が低めで、必死にやり込まなくても気持ちよく遊べたのだ。

特筆すべきは、プレイ時の盛り上がり方の違いである。たとえば「ロードランナー」や「ポパイ」を複数人でプレイしていた場合、外野からは「早く死ね」「そうしゃねえよヘタクソだな」やられた、さまーみろ」といったやしが飛びまくる。さらにテレビの前をわざと通り過ぎたり、真元でいかがわしいことをささやいたりしてミスを誘う、子供特有のガチな駆け引きもそれはそれで面白いのだがハッスルチューミー」の場合は空気が違う。お世ーよ、もっと喋べってー、ネコいるぞ、殺せー、そこ下ー、食えるだろ、何秒？イエーイ俺のが早いっ！といった具合になる。難易度が低めなので、プレイヤーの邪魔をするのではなく、よりせかすことでミスを誘うというわけだ。だがそれは図らずもプレイヤーを応援することとなり、時としてミラクルプレイを誘発する。そうなると俺だってやってやるー、と自分もシャカリキになっていく。こんな盛り上がり方は、これ以前には経験したことがなかった。ゲームをプレイしていて初めて脳汁が出た、と表現すべき体験が私にとってはまさにこれだったわけだ。

気づけば私は大村家に入り浸るようになっていた。

たった。そして何より、このゲームは敵を倒せるおかげで難易度が低めで、必死にやり込まなくても気持ちよく遊べたのだ。

特筆すべきは、プレイ時の盛り上がり方の違いである。たとえば「ロードランナー」や「ポパイ」を複数人でプレイしていた場合、外野からは「早く死ね」「そうしゃねえよヘタクソだな」やられた、さまーみろ」といったやしが飛びまくる。さらにテレビの前をわざと通り過ぎたり、真元でいかがわしいことをささやいたりしてミスを誘う、子供特有のガチな駆け引きもそれはそれで面白いのだがハッスルチューミー」の場合は空気が違う。お世ーよ、もっと喋べってー、ネコいるぞ、殺せー、そこ下ー、食えるだろ、何秒？イエーイ俺のが早いっ！といった具合になる。難易度が低めなので、プレイヤーの邪魔をするのではなく、よりせかすことでミスを誘うというわけだ。だがそれは図らずもプレイヤーを応援することとなり、時としてミラクルプレイを誘発する。そうなると俺だってやってやるー、と自分もシャカリキになっていく。こんな盛り上がり方は、これ以前には経験したことがなかった。ゲームをプレイしていて初めて脳汁が出た、と表現すべき体験が私にとってはまさにこれだったわけだ。

気づけば私は大村家に入り浸るようになっていた。

年末にはファミコン版「セビウス」が発売され、心ひかれるがすぐに大村家には「ザクソン」が導入され、シューティングでは互角。「F-1レース」に「エキサイトバイク？」んなもんセガにはとっくに「モナコGP」と「ジッピーレース」があったんだよー、というわけで、翌年のクリスマスには不動のドラフト1位指名で「SEGA MARKIII」を購入。ファミコンはよその家でつまみ食い。セガは自宅で命がけという生活が始まり、今に至る。もしあの時大村くんの家にあったのが「ハッスルチューミー」ではなく「フリッキー」たったら、私のゲーム遍歴は大きく変わっていたに違いない。

しかし「ハッスルチューミー」は実は制作がコンパイルで、使ってた本体はツクダオリジナルの「オセロマルチビジョン」てセガじゃないじゃん!! ムネン、アトヲタノム

今号のご本尊
【オセロマルチビジョン】



初期のセガマシンは互換機が多く、SC-3000からマスターシステムまで8機種ある。そのうち2■がオセロマルチビジョンで、ジョイパッド付属の後期モデルFG-2000がわが心の故郷だ。（写真は初期モデル）

はみだしハッスル

実はこれ、セガ製じゃないうえにMSXからの■移作品だったりします。はい。MSX版は「チューミー」の攻撃手段が「空き缶」ではなく「ベスト菌」っておい!! そういうハッスルはやめてください！

SERVICE GAMES

セガ道

SEGA-DO

セガという道には、ありとあらゆる罠が仕掛けられている。だが、それをハリーのごとく乗り越えてこそ我々は強くなれるのだ……！

「セガ道」師範代―池谷勇人(フリーライター)

第2回 ピットフォールII

MKIII

■SC-3000、SG-1000、セガ・マークIII、マスターシステム
■アクション ■セガ
■1985年 ■4300円



©ACTIVISION/©SEGA

凡作を名作に変えたセガ・パワー

そもそも「ピットフォール」というのは、米アクティビジョン社の代表作のひとつ。インベーダーシリーズを思わせる探検家ピットフォール・ハリーを操り、洞窟の奥深くに隠された秘宝を探していくという、言わば洞窟探検ゲームの先駆けのような作品だ。もともとはアタリ2600用ソフトとしてスタートしたシリーズだが、その後ファミコンやスーパーファミコンなどさまざまな機種で続編が発売されたので、聞いたことがある人も多いかもしれない。最近でも海外のPS2やXbox、携帯アプリなんかで続編が出ているというから、シリーズものとしては相当な古株だ。

もっとも、洋ゲーの悲しさか日本未発売の作品も多く、国内での知名度はそれほどでもなかったりする。そこそこ有名なのと言えば「地底」として名高いファミコン版「スーパーピットフォール」くらいだろう。との作品も基本的に作りが粗く、歴史の長さの割には今いちパッとしないシリーズ、という印象が強い。ちょっと待て、しゃあなぜそんなタイトルがここで紹介されてるのか!?

そう、そこでようやく我らが唯一神、セガ様のご登場である。総じてパッとしない印象の強い「ピットフォール」シリーズだがセガが絡めば話は別。数あるシリーズ作品の中でも、セガがリメイク、移植を行ったアーケード版「ピットフォールII」と「SG-1000版「ピットフォールII」の2作品だけは、いまだに名作として挙げるファンが多い同じ作品でも、セガが作ると途端に名作になるという、当時のセガの神がかりっぷりがよく表れた作品と言えるだろう

どちらも甲乙付けがたし

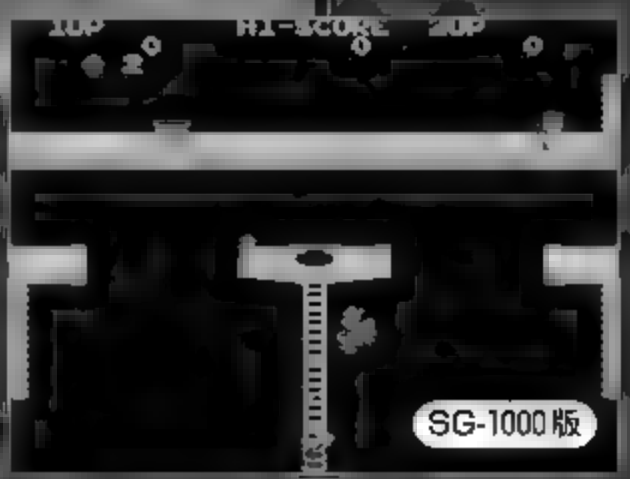
このうち、特に評価が高かったのがアーケード版「ピットフォールII」。アクティビジョン版の基本設定を受け継ぎつつも、当時の最新基板を駆使して、ほとんど別ゲームと言えるまでにアレンジを施しまくっている。

プレイヤーの目的は、広大な地底洞窟を探検し、伝説の秘宝「水晶玉」ラージのダイヤモンド「王冠」を持ち帰ること。前作「ピットフォール」は、横スクロールのマップをひたすら右へ進んでいくだけの単調なゲームで終わっていたが、今回はタテ方向にもマップが広がり、ある程度地上を進むと、今度はそこから地底深くに向かって、ツララが降り注ぐ鍾乳洞を下へ下へと降りていくことになる。当時タテに広いマップというのは珍しく、と

セガ道 SEGA-DO



すべてにおいて原作を大きくしのいでいたアーケード版



アーケード版に一歩劣るものの、また違ったゲーム性で楽しませてくれたSG-1000版

こまでも広がる地底洞窟　というシチュエーションに子ども心をときめかせたものだ　その後も地底湖を泳ぎ　風船に乗って縦穴を登り　トロッコが行き交う古代遺跡を抜けてやがて王冠を守る巨大な石像のもとへ　といった具合に　まさに冒険に次ぐ冒険がプレイヤーを待ち受ける　中でもトロッコに乗って遺跡内を縦横に駆け巡るステージ3は　まさに本作のクライマックス　当時これだけ多くの驚きとワクワクを詰め込んだゲームはちょっとほかにはなかっただろう

プレイヤーのアクションがジャンプだけという点も秀逸だった　転がってくる丸太や触れれば即死の溶岩の池　ターザンロープにトロッコ　風船　つり天井といったさまざまなトラップも　突き詰めれば全部ジャンプと左右移動のタイミングだけで突破可能　それでいて単調さは全く感じさせず　終始プレイヤーを飽きさせないのだから　本当にお見事なバランスだ

一方　SG-1000版も　アーケード版に比べればスペック的に大きく劣るものの　これまたファンが多い作品だ　アーケード版との最大の違いは　ステージの区切りがなくなり（アーケード版は4ステージ構成）　地底洞窟すべてが広大なひとつのマップになっている点だろう　また　探すべき秘宝も4つに増え　最深部で　魔法のカギ　を入手したのち　再びスタート地点まで戻ってこないと最後の秘宝　水晶玉　は入手できないようになっている　水晶玉はスタート地点のすぐ真下にあって　いつも姿だけは見えているのにどうしても取ることはできない　魔法のカギを取って帰還し　初めて水晶玉のある部屋に入れた時は感動のあまりコントローラを持つ手が震えたほどだ

仕掛けやトラップの種類はアーケード版よりもかなり削られてしまっているものの　風船やトロッコといった　看板トラップ　はしっかり再現しており　雰囲気は十分　行って終わり　のアーケード版もシンプルで良かったが　制限時間ナシで広大な洞窟内をウロウロできて　さらに往路と復路で二度楽しめるSG-1000版も　アーケードとはまた違った楽しさがあった

人生を変えた1本!?

何を隠そう　発売当時筆者はまだ小学1年生　ゲーム好きな父親が　近所のゲームセンタートでこのゲームで遊ぶのをじっと見ているというのが　思えば筆者がセガ道にのめり込むきっかけだったような気がする（悪い父親だなあ）　このゲームがなければ　こうしてここで原稿を書いていることもなかったんだろうなぁ　と考えると　まさに筆者の人生を変えた1本　だったと言えるだろう

今号のご本尊

【カードキャッチャ】



「ピットフォールII」は「セガ・マイカード」と呼ばれるカード型ROMで供給された。それはいいのだが、SG-1000などにはカードスロットがなく、別売の「カードキャッチャ」を購入しなければならなかった。

セガマイカードマークIIIをサイフに入れるのがセガ人のステータス

セガ道

SEGA-DO

セガという道には、恋しさとせつなさと心強さがありました。今回はそんなお話です（いや、だから読めばナットクですってば）。

「セガ道」師範代＝米田政行（ぎゃふん工房）

第3回 ウッディポップ 新人類のブロックくずし

MKIII

■セガ・マークIII ■セガ
■ブロックくずし ■1987年
■5500円



セガにセガ人の親子な関係

セガがおとうさんで　ボクたちセガ人がその子どもだとする　ボクがライバル視している隣の家のファミコンくんは　おとうさんになんだか楽しそうなオモチャをいっぱい買ってもらっている　でもボクは　持っているオモチャも少ないし　たまに買ってもらっても　なんとなくショボいものばかり（もちろん、まれにアタリもあるけど）　そればかりか　ボクのお気に入りだった「ワンダーボーイ」というオモチャが　いつの間にかファミコンくんの家にあったりする（名前は「高橋名人の冒険島」に変わっていたけど　そういえば「ドラゴンクエストII」もこの時期だったよなあ）　ファミコンくんの持っていないオモチャを自慢しようと思っても　しばらくしたらファミコンくんはボクと同じものを買ってもらえるのだ

さて　時は「ブロックくずし　ブーム」のジャンルのゲームは　テレビゲームの黎明期から存在していた　しかし　グラフィックの表現力を向上させた「ブロックくずし」のリメイク版「アルカノイド」が登場したことで　ブームが再来したのだ

ボクが予想したとおり　いや　恐れていたとおり「アルカノイド」は　すぐにファミコンくんの所有するところとなった　そのほかにも　面白そうな「ブロックくずし」がファミコンくんのオモチャのリストにいくつも加わっていた

ボクもあの「ブロックくずし」がほしいおとうさんに頼んでみた　でも　子どもながらに　それがかなわぬ夢であることをボクは知っていた　世の中には「大人の事情（版権）」というものがあることに　うすうす気づき始めた時期だった

こんなふうに子どもが新しいオモチャをねだったとき　父親がとるべき行動は2つある

① ウチはウチ　ヨソはヨソ　と言って　子どもに我慢することを学ばせる

② よし　まかせておけ　と　同じものは無理だとしても　似たようなオモチャを買ってあげる

現実の親子関係では　本当によい父親なら①を選ぶだろう　では　われらがおとうさんがとった行動は？

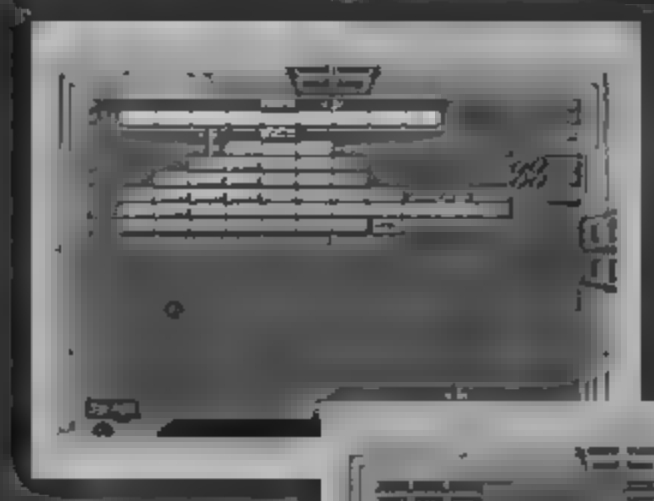
ブームの中でセガが出した答え

「ウッディポップ」は　第2次「ブロックくずし」ブームの真っただ中に発売された　セガ　ハード専用のオリジナルゲームだ　「ハド

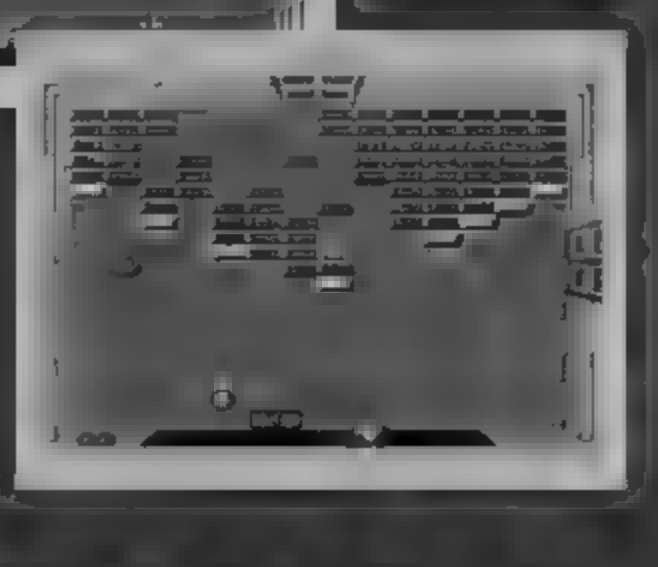
はみだしウッディ①

実はこのゲームにはサブタイトルが付いている。態して「新人■のブロックくずし」。「新人類」なんて物言いに時代を感じさせるわけたけど、セガの気合いは伝わってき■す。

セガ道 SEGA-DO



ブロックの配置もなんだかかわいらしい感じ。見た目とは裏腹に、クリアが難しい面もあるけど



アイテムをとるごとに固執するとボールを打ち損なう。この人の操作が面白い

ルを左右に操作して、落下するボールを打ち返し、ブロックに当てて消していく、という「ブロックくずし」の基本ルールは変わらない。しかし、「ウッディ」には、「悪者に捕らわれた仲間のガムボールを救い出す」というストーリー性が加えられ、「パドルは木の精」であるという、およそブロックくずしらしからぬメルヘンチックな世界観が設定されている。実は、これが予想以上の効果をもたらしているのだ。

ボールは、特殊なブロックに当てると現れるアイテムでパワーアップ。たとえば、ダイヤモンド」は、ボールがブロックを貫通するようになり、「赤ビン」は、ボールに養分が補給されて巨大化し、棒の木のブロック（数回当てないと消えない）を1回で消せるようになる。「ファイヤー」は、その名のとおり、ボールが火の玉になり、一度に複数のブロックを消す（燃やす）ことができる。

また、「ボンド」というアイテムを取るとボールはパドルに当たっても跳ね返らず、ボタンを押すまでくっつけておくことができる「ファイヤー」ボールをくっつけたままにしておくと、パドルは燃えてしまう。

このように、ゲームのルールにメルヘンチックな設定を施すことによって、ブロックをくずす、という、従来のゲームでは抽象的だった概念を具体化し、直感的にわかりやすくすることに成功しているのだ。

パドルのウッディは、主人公であるから目や口がついている。パワーアップしたボールを打ち返すとき、ウッディはなんだか苦しそうだ。ボールを打ち返し損ねたときも。

おじゃまキャラとして、フリキの人形やおもちゃの兵隊が登場したり、汽車が画面を横切ったりと、メルヘンチックな世界観はデイテールに至るまで徹底しており、何度でも遊びたい気持ちにさせてくれる。

「アルカノイド」をはじめとする「敵（ブ

再びお父さんと子どもの話

われらがおとうさんがとった行動は、②似たようなオモチャを買ってあげる。ただしお友達より良いものを。だった。やってくれたよ、おとうさん。ありがとう。ブロックくずし、なんて、たくさんはいらない、とっておきの1本があればいいのだ。現実世界ではただの親バカ、ダメおやじってことかもしれないけど、セガ人としては、オールオッケーベリーハッピーなのだ。

■号のご本尊

【パドルコントロール】



ボリューム型のコントローラをグリグリ動かして、パドルを左右に操作する。予想以上に使い勝手がよい。後に『㊙組レスキュー』という専用ゲームも登場したけど、こちらも傑作でした。

はみだしウッディ②

実はパドルコントロールは、『アウトラン』にも対応していたりする。これもなかなかイイ感し。今、あらためて再評価すべきデバイスかもしれないぞ。

セガ道

SEGA-DO

前回に続いて今回もマークIIIいってみようか！マークIIIカードだ!!

青春とは何だ？　テニプリの学校？　否ッ！　青春とはゲームであり、ゲームとはセガであり、制作はコアランドである。これでいいのだ。

「セガ道」師範代＝藤井ファール（武蔵野プロ）

第4回 青春スキャンダル

MKIII

■セガ・マークIII、マスターシステム
■セガ　■アクション
■1986年1月31日　■4300円



©SEGA

不朽の名曲と跳び蹴り魔術

はい、突っ込まれる前に言っておきます「青春スキャンダル」はコアランド制作のアーケードゲームの移植です　またセガの純正ゲームじゃねえよ！　何やら悪しき慣習ができつつある　セガ道」ですが　マイカードで三拍子そろったソフトといえばコレでしょう　ファミコンでは出せないカラフルなグラフィック　軽快な操作性　そして一度味わったら忘れられない音楽！　特に音楽だな　うん　目を閉じ　歴代セガゲームを思い浮かべるなるべく古いほう　何が好きだったっけな？　そう念じて心に浮かぶさまざまなゲームの画面、プレイ風景。その中でぶっちぎり鮮明に音楽が鳴り響いているのが「青春スキャンダル」だった　舟木一夫の「高校三年生」もしくは「蒲田行進曲」を思わせるイントロ　裏悲を帯びたマイナーコードのAメロ　そして明るいメジャーコードに転じるBメロ　ブレーズも遠わず頭の中でループした瞬間　次の　セガ道」はこれでいくしかないなと確信したわけで

ゲーム内容はモヒカンに彼女のマリちゃんをさらわれたタケシくんを操作して　ステージ中に現れる各種ザコ（全員モヒカン頭）を倒して進み　夕日の浜辺でモヒカンとタイマン勝負　勝ってモヒカンと肩を組んで夕日を見るという「青春」パロディな設定が印象的で　ケーセンでもコワモテなあんちゃんたちに人気があった　ゲーム内容は横スクロール格闘アクションで　当時でいえば　スパルタンX」の亜流と表現すればいいだろう　ただしライフ制ではなく一発ミスの残機制で　攻撃手段のパンチ　キックが連打できず難易度が高い　その代わりジャンプが自動で跳び蹴りになり　これが当たり判定　操作性ともに良好で　主力武器となる　左右からザコに挟



ラルフはたけの怪しげなポーズから繰り出す

何はなくとも跳びけり。ザコはとにかくこれで倒す。自由自在に使いこなせ！

はみだしスキャンダル①

コアランドのゲームはゲーセンでも音の鳴り具合がよく、目立っていた。「こんぺえのあいむそ～り～」のBGMなど、ゲームもやってないのにやたら覚えているのはそのせいだ。

セガ道 SEGA-DO



ステージ最後はモヒカンとタイマンこだけハイキックのリーチが役立

勝負の後は、男泣きするモヒカンと夕日を眺めるマリオは…とり青春系。

まれたり　連続で突っ込んでこられると立ち技じゃ対処できないので必然的にそうなる　跳び蹴りを駆使し　敵をさばいていくさまはまさに跳び蹴り魔術　それを会得するには感覚的な慣れとフィーリングだけだったのだから当時の自分てやっぱ結構すごかったのかもなどと錯覚してしまう

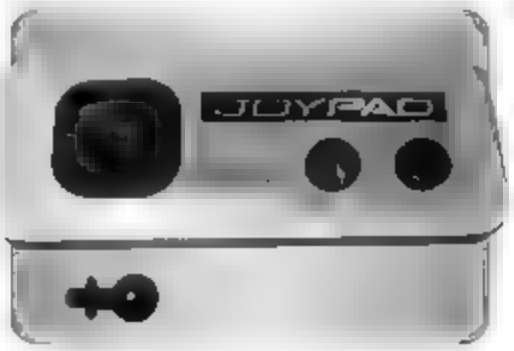
さて　ここからようやく本題の音楽について述べるとしよう　なぜこの「青春スキャンダル」を「セガ道」に取り上げたのか　それは本作のメインBGMは　ゲーム音楽千曲に一曲あるかないかという「脳裏に焼き付く音楽」だからである　例えるなら「スーパーマリオ」のイントロ「スペランカー」「ゼビウス」のイントロ「グラディウス」のボス戦と同じくらいた　そりゃお前がやり込んでただけだろ！　と言われるかもしれないが　ほんの一時期集中的にプレイしたという程度でループそっくりそのまま記憶している音楽はそうそうないぶっちゃけ「青春スキャンダル」以上に遊びまくった「アクションファイター」の曲なんてループレースも記憶に残っていない

私は　音楽はゲームを構成する主要素のひとつ　たと考えている　メロディを口ずさみながら　ジャンプや攻撃音でリズムを刻むやがて無意識にプレイがBGMにシンクロし自分がゲームと一体化する境地　一種のトランス状態になる　シューティングやアクションゲームのプレイ中に味わったことはないだろうか？　このトランス状態の心地よさはたまらないものがあり　それを継続したい欲求とトランスが生む集中力が超絶プレイを生む私はこのえも言われぬ体験で　もしかして俺ってすごいんじゃないか？　と勘違いをしてただのゲーム好きの少年から　ゲーマーへの第一歩を踏み出してしまった

普通のゲームは理不尽な難しさがある　それでもゲームに挑み　乗り越えていくのはなぜか？　困難なゲームにのめり込むのはなぜか？　それは　気持ちいい　からじゃないのたろうか　その気持ちよさの正体は　先に述べた「トランス状態」なのではないか　それは自己主張のない空気のような音楽では決して起こらない　名曲なくして名作なし　アクションゲームは音楽が一番値そうなくらいでちょうどいい。そうは思いませんかみなさん？

今号のご本尊

【 ジョイパッド 】



ファミコンの普及で十字キーが主流になってきたが、マークⅢのジョイパッドにはツマミ状のスティックを装着することができた。使い心地？ええ、もちろん親指の皮がズルむけですよ。

はみだしスキャンダル②

コアランドは1989年にバンプレストに名称変更し、バンダイの子会社に。セガバンダイが実現していたら…なんて妄想してしまうなぁ。

メガドライブのソフトが早くも登場このスピードについてこれるか

セガ道

SEGA-DO



読者の方から人生相談のお便りを頂きました。今回はそのお悩みを解決します……すみません。一部フィクションが含まれています。

「セガ道」師範代＝米田政行（ぎゃふん工房）

第5回 ベア・ナックル 怒りの鉄拳 ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌

MD
■メガドライブ ■セガ ■アクション
■「I」：1991年8月2日／6000円
■「II」：1993年1月14日／7800円

©SEGA ©MUSIC ©YUZO KOSHIRO

【相談】最近のリアルなゲームに不安感

先月、小学校に入学したばかりの息子がいます。この前、ゲーム機を買ってほしいとせがまれました。クラスの友達が高価なゲーム機を買ってもらっているようなのです。しかし、最近のゲームはとてもリアルで、人を殴ったり、ナイフで刺したりと、暴力的な内容のものが多く、子供に悪影響を与えるのではないかと心配です。私の子供のころはもっと夢があり、楽しく遊べるものが多かった気がするのですが、かといって、息子だけゲーム機を持っていないと、いじめられるのではないかという不安もあります。私の考えは間違っているのでしょうか。アドバイスをお願いします。

（埼玉県・主婦・33歳）

【回答】ゲームを上手に選べば大丈夫です

最近は、テレビやゲームを子育ての道具として使い、保護者としての責任を果たしていない親が増えてきているようで、嘆かわしく思います。また、あなたが言われるようにゲームの表現力は、ひと昔前に比べて、はるかに向上しました。しかし、そのぶん、ユーザーの想像力の入る余地が少なくなってしまったようにも思います。その意味で、あなたの感覚は決して異常なものではないでしょうですが、ゲームがすべての問題の元凶であるかのような考え方にもくみしません。せっかく世の中に存在するものなのですから、上手に活用したいものです。

あなたのように考える親御さんも多いためでしょうか、最新のゲーム機である任天堂のWiiでは、昔のゲームが楽しめるようになっています。私は、「セガ道」師範代でもありますから、メガドライブのゲームをオススメします。今回はその中から「ベア・ナックル」



ナイフや鉄パイプ、金属バット、ビール瓶などを拾って、武器にすることができます

これがウワサのハメ技。使用回数に制限はありますが、一度に与えるダメージは絶大

はみだしナックル①

主人公のキャラクターは、白人の青年のほか、黒人、女性、子どもなど、人種や性別、年齢による差別のない作りになっています。このゲームを題材に「差別と偏見」について子どもに教えるのもよいでしょう。

Wiiバーチャルコンソール「ベア・ナックル」「ベア・ナックルII」配信中・各600Wiiポイント
PlayStation®Networkセガビンテージコレクション「ベア・ナックルII」配信中・600円（税込）
Xbox LIVEアーケード「ベア・ナックルコレクション」収録 配信中・800マイクロソフトポイント

セガ道 SEGA-DO



をご紹介しましょう。このゲームは、暴力と犯罪が渦巻く大都市を舞台に、殴る、蹴るのアクションを駆使して、悪者と戦っていくという内容です。ジャンプキック、はがいじめ、バックドロップ、投げなど、メガドライブのコントローラー操作で実現可能なありとあらゆるアクションを繰り出せるところが魅力です。

え？　子どもの教育によろしくない？　いえいえ、主人公の3人は、元警官という設定で、犯罪組織を壊滅するのが目的ですから、いわば主人公たちは正義の味方です。敵は、ナイフやカギ爪、ブーメランなどで武装していますから、主人公の暴力はしごく正当なものなのです。さらに、主人公がピンチに陥ったときは、スペシャルアタック、ボタンを押すことで、仲間の援護がパトカーで現れ、ナパーム砲やガトリングロケット砲で援護射撃をしてくれます。敵とはいえ生身の人間なので、「過剰防衛」のようにも思えますが、その辺りは、なんでもありのアメリカ社会を風刺しているようで、非常に勉強になります。

「本当に困ったときに助けてくれる仲間を持つこと」の大切さも説いているのです。

プレイキャラクターは、3人の中から選ぶことができます。それぞれ、スピードや攻撃力などの能力がきちんと差別化されていてキャラクターを変えれば、同じゲームでも違った楽しみ方ができます。

音楽は古代祐三氏が担当しています。ノリのよいハウスサウンドが日頃のうっぷんを晴らしてくれることでしょう。

私としては、続編の「ベア・ナックルII」のほうが好きです。同じハードのゲームとは思えないほどパワーアップが図られていて特に、効果音においてそれが顕著です。殴ったり蹴ったりしたときの音が、前作は無機質な電子音だったのに対し、「II」ではアクション映画さながらのリアルなものになってい

また、ボスにトドメを刺した瞬間、画面の動きがスローモーションになるなど、ゲームプレイ時の生理的な快感を高めています。制作者が、アクションゲームの本質と、ハードの限界を徹底的に研究したことがうかがえます。表面的には暴力的な内容のゲームですが、その制作過程においては、繊細な配慮が細部にまで行き届いているのです。

「ベア・ナックル」シリーズは、アクションとしての爽快感を楽しむゲームでありますがこれによって暴力的な人間が生み出されるわけではありません。子どもに悪影響を与える心配もないでしょう。その証拠に、幼少の頃からこの手のゲームをたくさんプレイしてきた私は、虫1匹殺せない、優しい性格の男になりました。先日、家でゴキブリが出現したときも、真さんに退治してもらったのです。悩みは解消されたでしょ？

今号のご本尊

【サウンドトラックCD「ベア・ナックル／古代版三」】



古代氏の音楽の神髄は、楽曲そのものの良さもさることながら、ハードの限界に挑戦する作曲法にあります。当時、ゲーム音楽の作曲者にスポットが当てられたのは、古代氏とすぎやまこういち氏くらいでは。

はみだしナックル ②

敵キャラクターとして、ボンデージファッションに身を包み、ムチを持って攻撃してくるオネエサンも■■します。これを「大人の世界」を教える絶好の機会にしてはいかがでしょうか。お母さんが恥ずかしがってはいけません。

セガ道

SEGA-DO

第6回 ロッキー

マイケル・ジャクソンやバカボンなど、セガは意外な版権ものゲームを作っていたりする。これもセガを知らない人には珍しいもののひとつだろう。

「セガ道」師範代＝藤井ファール(武蔵野プロ)

MKⅢ　MS

■セガ・マークⅢ、マスターシステム
■セガ　■アクション
■1987年4月19日　■5500円



© 1987 UNITED ARTISTS PICTURES INC., ALL RIGHTS RESERVED.
©SEGA 1987

アーイウォンチュー！
アーイウォンチュー！
我、アポロ・クリードに
捧ぐー

流した涙と汗は嘘をつかない

ちょうど「ロッキー4」の頃発売されたコレ。プレイヤーはロッキーを操作してアポロ、ラング、ドラゴと試合をするゲームで、試合数は映画と同じ全3戦だ。ゲームとしてボリュームが少なすぎるように思えるが、とんでもない！　ドラゴを倒してエンディングを見る頃には精魂尽き果て、かんばった右手に「オマエ、よくやったよ」と声をかけてやりたくなる。それほどラング戦前のパンチングボールのトレーニングがきついんだよー

「ロッキー」といえば、試合よりもトレーニングシーンに魂を震わせる要素がこめられている。生卵一気飲み、冷凍肉を叩く、早朝のロードワーク。それらが積み重なったうえでの試合。そして結末があるから「ロッキー」は名作なわけで、その原作の力点を忠実に当時のゲームとして再現すると、超絶連打ゲームになるのは至極当然なことだった。

パンチングボールのトレーニング内容はとにかくボタンを連打すること。それも規定数を叩けばいいのではなく、ボタン連打の速度を45秒間維持し、しかも動くパンチングボールを的確に秒間5ヒット以上のペースで叩き続けなければならないのである。

具体的には1秒間におよそボタン14連射以上をキープしつつ、パンチングボールを空振りせずに叩き続ける、となる。45秒間連射するだけなら連射ブームだった当時の子どもにとってそう難しくはないのだが、タイミング合わせも必要となると異常に難しくなる。たが、その難関をクリアしなければジャブの速度が必要な水準までアップせず、トラゴに届ける、試合よりもトレーニングが命なのだ。

ちなみに試合のほうも攻撃と防御の駆け引きよりも手数を出したほうが勝ちなのでボタン連打、ダウンすれば復活に連打と、とこと



試合の操作は前後移動と上下打ち分けだけのレトロ風味なボクシングゲームだ



これが地獄のパンチングボールだ。5ヒット／秒というシビアルールがきつい

セガ道 SEGA-DO



ダウンしたら連打で立て！ ミッキーがマットを叩いて激励してくれる！

インターバルにはラウンド毎の採点も表示される。逆境に打ち勝てるか？

ん右手を酷使する。筆者はそれほど連射が得意ではなく、いいとこ秒間12～13連射程度だったのだが、毎日パンチングボールと格闘していたおかげでずいぶん鍛えられた。乾電池を使ったコスリや定規撃ちも試してみたがパンチングボールを空振りしやすく、安定しないので最終的には鍵盤ピアノ撃ちという、ほかのゲームでは全く役に立たない技を開発このトレーニングのせいで、以後ゲーセンでシューティングをプレイしてもそれほど疲れないという謎の右腕が出来上がった。それにしても驚きなのはあれだけ酷使したコントローラのボタンがほとんど劣化しなかったこと。さすがに押し心地が乗らかくなったがむしろ押しやすくなった感じ。全くもってセガのハードは偉大である。

文明の利器は禁断の果実

さて、セガのハードは偉大といえば、「ラピッドファイアユニット」について触れておかねばなるまい。これは本体とコントローラの間に装着するユニットで、これをつけると秒間20連射の自動連射が可能となる、いわゆる連射装置であった。さすがのパンチングボールも20連射には歯が立たず、これを使うと本作はサルでもクリアできるゲームになってしまう。そして20連射の威力を知った私は、二度と「ロッキー」に熱中できなくなった。それ以来、連射装置は好きになれない。弾もパンチも己の腕で打つからこそ、そこに戦いが生まれるのだと今でも私は信じている。

21世紀に連射という概念は残っていないと言ってもいいだろう。しかし、かつて連射の速さがゲームのステイタスであり、ゲーム攻略の必須条件だった時代があったことを記憶にとどめておきたい。連射が遅いとクリアできないというのは理不尽かもしれないが理不尽であるがゆえに熱かったのだ。それは

ーラのボタンがほとんど劣化しなかったこと。さすがに押し心地が乗らかくなったがむしろ押しやすくなった感じ。全くもってセガのハードは偉大である。

文明の利器は禁断の果実

さて、セガのハードは偉大といえば、「ラピッドファイアユニット」について触れておかねばなるまい。これは本体とコントローラの間に装着するユニットで、これをつけると秒間20連射の自動連射が可能となる、いわゆる連射装置であった。さすがのパンチングボールも20連射には歯が立たず、これを使うと本作はサルでもクリアできるゲームになってしまう。そして20連射の威力を知った私は、二度と「ロッキー」に熱中できなくなった。それ以来、連射装置は好きになれない。弾もパンチも己の腕で打つからこそ、そこに戦いが生まれるのだと今でも私は信じている。

21世紀に連射という概念は残っていないと言ってもいいだろう。しかし、かつて連射の速さがゲームのステイタスであり、ゲーム攻略の必須条件だった時代があったことを記憶にとどめておきたい。連射が遅いとクリアできないというのは理不尽かもしれないが理不尽であるがゆえに熱かったのだ。それは

今号のご本尊

【 ラピッドファイア ユニット 】



写真協力：ゲーム探偵団

秒間15連射のジョイボール、16連射の高橋名人を凌駕する秒間20連射があらゆるゲームを粉砕する！　が、これは人類にとってあってはならない兵器だった。痛みを知らぬ者に、戦いの意味はわからないのだから。

セガ道

SEGA-DO

天下をつかみそこねた男
拳とじゃんけんを極めし者
マスター・オブ・ライドモビル
その名は……オサール？

マリオ？　知らねえな！
マリオカート？　知らん！
男だったらアレクで
スコパコサイクルだろうが！

「セガ道」筆頭代＝藤井ファール（武蔵野プロ）

第7回　アレックスキッドのミラクルワールド

MKⅢ　MS

■セガ・マークⅢ、マスターシステム
■セガ　■アクション
■1986年11月1日　■5000円



長所も短所も含めてセガらしさ爆発

大事なのはジャンプボタン　たからジャンプボタンが内側にある　これを呪文のようにつぶやきながらプレイするんだよ！

ええ、「アレックスキッドのミラクルワールド」とはつまりそういうゲームです　世の中の操作系がジャンプボタンが外側　攻撃やアクションボタンが内側という形式に問答のうちに就一されていく流れにあえて逆らいンジャンプが内側　攻撃が外側になっているでよく間違えるわけだ　しょうがないじゃないか！「青春スキャンダル」だってジャンプキックが外なんだから！　そこで最初の呪文が必要になってくる　いやこれホントの話。

実はこのゲーム　プロ拳（パンチのこと）はあんまり重要じゃない　進路を妨害する最小限のブロックと敵を排除するために使うだけで十分　せっせとお金の入ったブロックを丁寧に壊していかなくてもだいたい必要なアイテムは買えるし　アイテムが入ってる？のブロックは死神が出る確率が高いのでスルー推奨　さらに敵をはね飛ばせるイカしたバイク「スコパコサイクル」とエンドレス飛行マシン「プチコプター」を使える場面で必ず使えば　かなり多くの場面をジャンプで切り抜けることが可能だ　もっとも、コンティニューを使いまくるなら貯金が必要だがさてさて　ジャンプ主体のプレイになじんだらお次はアイテムの出番だ　ショップで買えるアイテムはどれも使わずにクリアできるか　ボス戦のじゃんけんで相手が何を出すか見えるようになる「テレパシーボール」だけは常備。これがないとボス戦が完全に運任せになり　絶対に泣く　これがあっても後半は鬼のようなフェイントに超反応してギリギリ後出ししなければいけないのでシビアなことこの上ない　まあ　相手が何を出すかを全部



ジャンプパンチを当てるのは難しいがそれはボタン配置のせいではない断じて

Wiiバーチャルコンソール「アレックスキッドのミラクルワールド」配信中・500Wiiポイント
PlayStation®Network セガエイジス オンライン「アレックスキッドのミラクルワールド」配信中・600円（税込）
Xbox LIVEアーケード「セガクラシックスコレクション」収録、配信中・800マイクロソフトポイント

セガ道 SEGA-DO



メモっていけば最終的にはじゃんけんで負けることはなくなるわけだが　ボス戦が①連任せ　②ズルして後出し　③パターン暗記で完勝のどれかというのはあまりにも極端な

それでもアレクがいいんだよ

ボタン配置とじゃんけん　問題点はすでに挙げ尽くしたので　あとはいいところを語るのみ　まずなんと言っても三大メカ　スコパコサイクル　ブチコプター　スイスイボート　の乗り心地のよさを力説せねばならない

まず　スコパコサイクル　たが　これはほとんどソニックが走ってるような疾走感が味わえる　というかソニックがあんなスピードになったのは　スコパコサイクル　の快感を越えるためとしか考えられない　レースゲームも逃げ出すスピードに酔いしれろー　まあ事故るけど　続いて　ブチコプター　たが　これは旅者イチオシの名機である　ジャンプボタン連打でペダルをこぎ　プロペラを回して空を飛ぶ人力ヘリコプターで　何かにぶつかって壊れるまで時間無制限で飛んでいられる。シューティングゲーム以外でいつまでも飛び続けられるというのが実に珍しい　フワフワと足こぎで浮かぶ感覚が楽しく　先へ進まず飛び回っているだけで幸せだ　スイスイボート　は　エコパコサイクル　の水上版波を切って飛ぶのはまた違った爽快感がある　これだけ見ても　アレクってガチャピンのような何でもできるチャレンジャー系スーパースターになれたような気がする　この後発売される　BMXトライアル　もあったし　もっと乗り物路線を追求していけばマリオと差別化も図れたかもしれない

乗り物だけでなく　ショップで買ったアイテムをストックしておき　ポーズメニューから任意のタイミングで使えるのもいいところ　買う買わないの選択に　使う温存するの選択という二段階のチョイスがあることで　変な使い方や無駄遣いをして遊ぶことができるこういう自由度の高さは当時まだまだ珍しかったこともあり　とりあえず一回クリアした後は適当にアイテムを使い　好き勝手に遊んで適当に終わるのが好きだった　ゆるく　凝手に気持ちよく遊べるゲームなんてほとんどない時代だったからそれがいいわけで　「ロッキー」や　「スペースハリアー」　なんかそんなのんびり気分になれる瞬間もないんだから

本来ならもっと早くとりあげるべきだったセガの代表作ながら　このゲームは良さよりボタンとじゃんけんの印象が強く　プッシュしにくいところがあった　しかしイマイチなところも含めて　セガはセガとして愛すべきと思い立ち　マイナス要素も書いてみた　子を持つ年になって　手のかかる子ほどかわいいという感覚が芽生えたからかなぁ？

今号の名経文

【アレックスキッドの歌】

スタコラスタコラスタコラサッサ
スタコラスタコラスタコラサッサ
それゆけ それゆけ
元気いっぱい アレク
それゆけ それゆけ
ミラクルワールド
夢と希望が うめぼしがわりの
おいしい オニギリ食べて
さあ 旅立て
強いぞ 負けるな
アレックスキッド

スーパーって付いてるのはダテじゃない！ ただの続編じゃなくて、パワーアップ版なのだ！

セガ道

SEGA-DO

セガ・ユーザーにとってはさまざまな思いが去来する因縁のゲームかも!? 例によって、ゲームの内容以外はすべてフィクションです。

「セガ道」師範代＝米田政行(ぎゃふん工房)

第8回 スーパーワンダーボーイ

MKⅢ MS

■セガ・マークⅢ、マスターシステム
■セガ ■アクション
■1987年3月22日 ■5000円



ORIGINAL GAME ©SEGA/westone bit entertainment REPROGRAMMER GAME ©SEGA

ぼくの住む村では 数日前から災いが起こっていました 村人が次々と原因不明の病に倒れていったのです 長老は この村の守り神である セガ神 の祟りだと言います 村のみんなで一日中 セガ神の像の前でお祈りをしました 食べ物やお酒もお供えしましたでも 神様が何に怒っているかわからなければ どうしようもありません

そんな中 とうとう母さんが病の床に臥してしまいました 薬を煮やした父さんと兄さんは 神様の怒りの原因を探るため 旅に出ることになりました

数日後、兄さんが村に帰ってきました 父さんの姿はありません 兄さんは衰弱しきっていました ほかのみんなと同じように 病に侵されてしまったのです 兄さんは ぼくに1本のソフトを手渡しました 「スーパーワンダーボーイ」というゲームです これが答えなんだね？ このゲームをクリアすれば 祟りはおさまるんだね？ ぼくは必死に問いかけましたが 兄さんはそのまま気を失ってしまいました

どんなゲーム？

ぼくは早速、「スーパーワンダーボーイ」をプレイし始めました 主人公の少年を操り迫り来る敵をオノで倒したり ジャンプでかわしたりして ゴールを目指すという内容です ぼくはアクションゲームは得意なほうでしたから 難なくクリアできると思ったのですが プレイを進めているうちに ひと筋縄ではいかないことがわかりました

理由のひとつは 武器であるオノです オノを投げると 真横ではなく 放物線を描くように飛んでいきます 慣れるまで なかなか敵に命中させることができません

2つめは 主人公の挙動です 高く 遠くにジャンプするためには助走をつけなければ

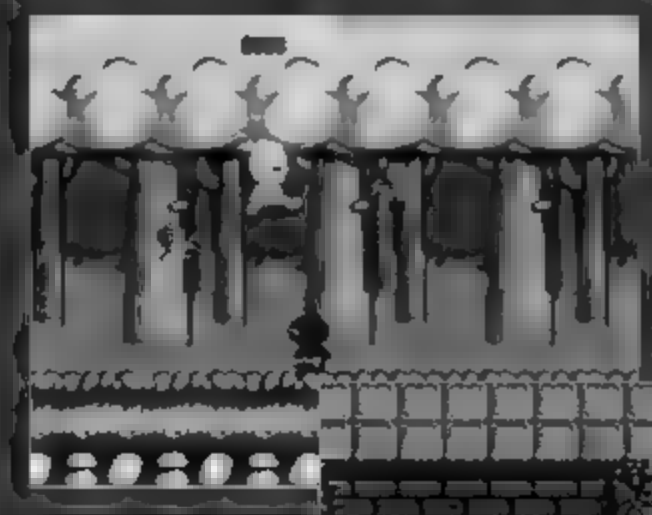


森、海、洞窟、火山地帯と、冒険の舞台はさまざまに変化します

後ろ方向にレバーを入れて着地地点を調節するのが基本です

■バーチャルコンソール「スーパーワンダーボーイ」配信中・500W・ポイント
PS2『SEGA AGESシリーズVol.29 モンスターワールド コンプリートコレクション』収録・2625円(税込)

セガ道 SEGA-DO



オノを持っていない場合、ジャンプだけで敵をかわさなければなりません



ボス戦では、頭をたたき攻撃。ボスキャラにもパターンがあったりするのですが

なりません　逆に　勢いがつきすぎて　敵に衝突してしまうこともあります　この独特の挙動に慣れるのにも　時間がかかります

3つめは　「ハイタリティ」です　敵に当たると減るのではなく　時間の経過とともにどんどん減っていってしまうのです（敵に当たると　一撃で1ミスとなります）

最後に　これが最も大きな理由ですが　敵や障害物の配置です　大きくジャンプしたその着地地点に　うまい具合に岩が置かれていたり　後ろから敵が突進してきたり　あるいは突進してくると見せかけてジャンプしたりと　とにかくプレイヤーを欺く　「ワナ」があちこちに仕掛けられているのです　先に述べた　オノの飛び方　主人公の挙動　ハイタリティの問題と相まって　そうとうやり込まなければ　先に進めないことがわかりました

ミスをするたびに　やられた！　と悔しい思いが募っていきます　その一方で　開発者との　知恵比べ　をしているようでもあり　逆に楽しくもなってきました　たから　不思議とコントローラを投げ出そうという気は起きませんでした

祟りの原因は……？

こうして　ぼくは　「スーパーワンダーボーイ」をほとんど寝ずにプレイし続け　1週間後、全面クリアを果たしました　しかし　村の人たちの病は治りませんでした　神様の怒りを鎮めるのは　「スーパーワンダーボーイ」をクリアすることではなかったのです

「長老　ぼくはどうしたらよいのでしょう」

「わしにもわからん……」　ぼくたちは途方に暮れてしまいました　その時です

「わかったぞ　セガ神様の怒りの原因が」

そう言ったのは　父さんでした　父さんが旅から帰ってきたのです　父さんも1本のゲームを差し出しました　それはファミコンの「高橋名人の冒険島」でした

ぼくは　早速プレイを始めました

そうです　「高橋名人の冒険島」は　スーパーワンダーボーイ　とほとんど同じ内容のゲームだったのです　たから　兄さんは　間違えてしまったのでしょう

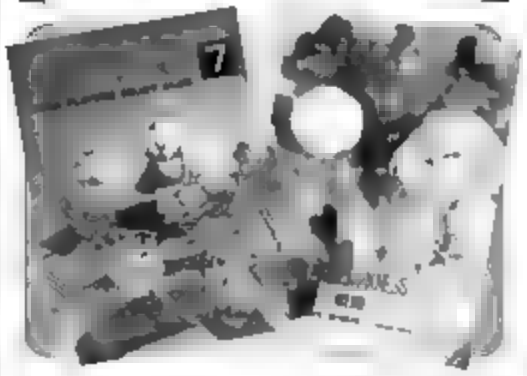
ぼくが「冒険島」をクリアすると　病気だった人たちは回復し　村には平和が訪れました

ファミコンで「ワンダーボーイ」が発売されたこと　それも主人公が　高橋名人　に変えられていたことが祟りの原因だ　と村の人たちは思っているようです　でも　両方のゲームをプレイしたぼくにはわかります　セガ神様は　「高橋名人の冒険島」の完成度が高かったことに嫉妬したのです　「冒険島」がはしにも棒にも掛からない出来栄えだったら　ここまで災いはひどくならなかったはずです

ぼくはそう信じています。

今号のお経文

【「SPEC」】



セガの開発者たちがユーザー向けに作っていたミニコミ誌。ユーザーと開発者の距離が今よりもずっと近かった時代の遺産です。記事も面白く、何よりも絵がすごくうまい（当たり前かもしれないけど）。

ユートピ ACTION

ユートピアクション

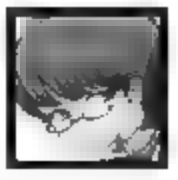
For Action Gamer's Custom

風に吹かれて飛んでいきたい気分のときは『スーマリ2』の強風ステージのジャンプ台で飛べば、流される怖さを身をもって知ることができますね。本誌はたぶん流されないよ!

アクション楽園の住人たち



山本：本誌編集長。別名恐ろしい子。『スーマリ』で雲のすり抜けができないし見た目は中高生。



みどり：本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな動きは前転と二角飛びとワイヤーアクション。

山 みなさん、こんにちは。「アクションゲームサイド Vol.A」はいかがでしたか？　旧GAMESIDE時代の読者さんと、こうして久しぶりに再会できたのが私としては一番嬉しいよ！　ほら、こちらの方からも投稿いただいてるよ。

アクションゲームサイド創刊おめでとうございます。ゲームサイドが休刊してから1日も早く復刊を待っていました。これから毎号買います。（神奈川県／プラズマリオン）

み わーい、ありがとうございます。少しずつですが、ゲームサイドレーベルとして復活してます。

山 相変わらずちょっと偏ったゲーム誌ですけれど、どうぞよろしくです。あと「シューティングゲームサイド」というのも並行して出してますので、そちらも気に入っていただけたら、ぜひ……。

あえて「アクションゲーム専門誌」という茨の道を進むのですね。（新潟県／ヤクパン）

み 普通の道を歩かせてもらえないので、あえて茨の道を進んでいる、いや進むしかない気が……！

山 最近はソーシャルゲーム専門誌なんかも出てるし、うちはビデオゲーム専門誌でいこうかと。

み 大手ゲーム誌みたいに「本誌独占！ダウンロードコード付属!!」みたいなことはやらないの？

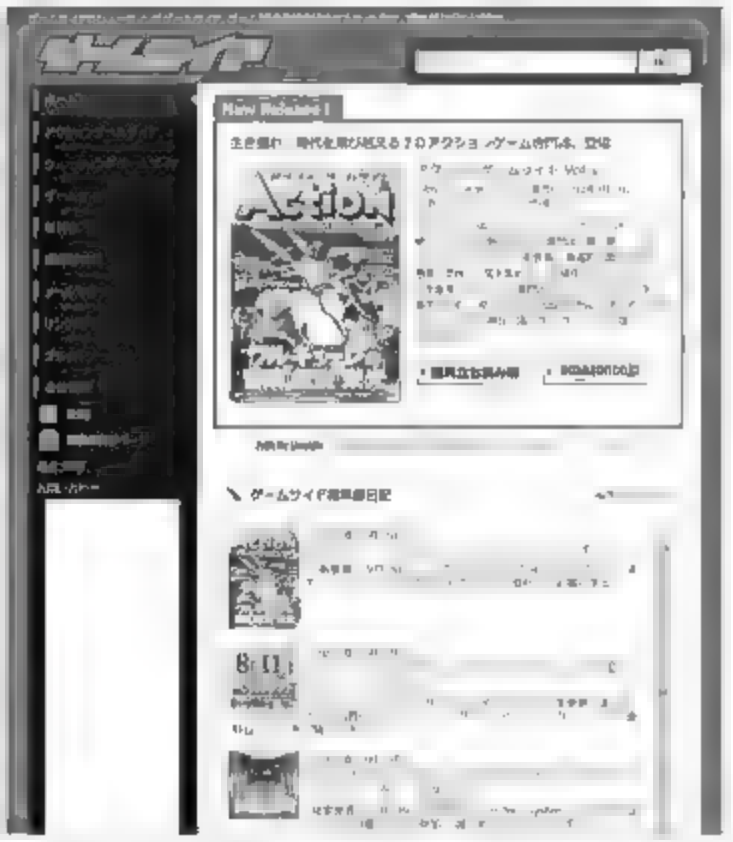
山 限定のダウンロードコードを用意しなくても、独占してないのに本誌でしか読めないような記事になっちゃってるページも多いし……。

過去から現代、ハード問わずに色々な情報を詰め込んだこの本は、本当に購入して良かったと思わせる物でした。もっと「女性が主人公のアクションゲーム」の特集が読みたいものです。（大阪府／ときめきくん）

GAMESIDE BOOKS 公式サイト

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「GAMESIDE BOOKS」をお届けしています。現在は主に、アクションゲーム専門誌「アクションゲームサイド」と、シューティングゲーム専門誌「シューティングゲームサイド」の2誌を、それぞれ不定期にて、刊行中です。各号の次回予告や発売情報、内容の試し読み（PDF形式）は、下記URLの公式サイトにて、随時公開いたします！

http://gameside.jp/





『ノってけ！バス太郎』

【奈良県／テツミン】バスガイドのファ美とツイン、いいね！（山）



『コナミワイワイワールド』

【静岡県／セガマイ】コナミレディのキック、顔面で受けたい。（み）



『スプラッターハウス』

【福島県／ブレンパスタ】終盤の衝撃は語り草ですね……。（山）

山　「Ｖｏｌ．Ｂ」では、ＧＡＭＥＳＩＤＥ時代にやったゲームヒロイン特集の再録を検討中です。

ＧＡＭＥＳＩＤＥ時代ではあまり紹介されなかった新作アクションの紹介が多いのがうれしいです。こういう雑誌を出すのは読者が思っている以上に大変だと思いますが、いつも楽しみに待っています。頑張ってください!!

（和歌山県／へいと）

山　この「Ｖｏｌ．Ａ」は再録中心なので過去作品が９割以上ですが、「Ｖｏｌ．１」や次号「Ｖｏｌ．２」でも往年の２Ｄアクションの面白さを受け継いでいる、と感じる新作は重視の方針です。

み　新作中心でも旧作中心でも、面白いものを紹介するスタイルはずっと変わらないよ！

昔のゲームのしっかりした攻略記事が今読みたい。

（東京都／Ｋ）

山　上手な人のプレイを見る手段や機会は増えているけれど、どうすればその人のようにプレイできるか？　という手がかりとなる攻略は欲しいね。

み　昔のゲームの攻略が載るゲーム誌って、少ないものね。以前はできなかったけど、今こそ再挑戦したいゲームがあると、攻略記事は嬉しいよね。

機種別索引があると良かった。

（東京都／Ｋｉｔ）

み　ゲーム誌を読むときって、まず目次の機種別索引を見て興味のあるタイトルが載っているかどうか見る人もいるよね……今回も本誌に索引を入れるかどうかで、最後まで悩んでたよね？

山　「シューティングゲームサイド」では索引も付けてるんだけど、「アクションゲームサイド」では

メールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」

「不定期誌だと、いつ発売になるかわからず不安です!」という意見を多数頂きました。（編集部も無事に買っていただけるか不安です……!）そこでオススメなのがメールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」。右ページで紹介している「GAMESIDE公式サイト」の【メールマガジン】をクリックして、ペンネームとメールアドレスを記入すれば登録できます。もちろん無料! メール内に解除用リンクも書かれているので、登録解除もラクチンです。

http://gameside.jp/





2012年11月4日に開催されたイベント
「ゲームレジェンド17」の、
ゲームサイド編集部の出店風景です。
当日、ご来場いただきました皆様、
ありがとうございました！



『魔界村』

【山形県／ぴろぴろ】魔界村のこわキャラ使った村おこしで特集振興されちゃう～！（み）

おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、
郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「アクションゲームサイド」係
Mail：gs@gameside.jp URL：http://gameside.jp/

泣く泣くカットしました。どうしても索引をつけると、カラー1ページを使ってしまって、1ページあれば公式の美麗なイラストなども載せられるから、そっちの魅力が勝ってしまい……。でもやっぱり欲しいなぁ、索引……。

アクションゲームって分類が難しいですよね。単にアクション性があるゲームなら、シューティングだってアクションゲームの一分野と言えるし。アクションアドベンチャー、アクションRPG、レースゲーム、格闘ゲーム…。結局、明確なジャンル分けで、他のジャンルに属せない余り物がアクションゲームになるのでしょうか？

（茨城県／のけもの）

み ん～、画面が縦か横か斜めにスクロールして、もしくは固定画面で、ジャンプして着地や重力の概念がある、平面的なゲームが……アクション？　操作感覚も含めるともっと複雑になるねぇ。

山 それでも合ってるけど、つまるところアクション要素があれば載せていきたいんだよね。『ウルフファング』とか『奇々怪界』みたいにアクション要素もシューティング要素も含まれているゲームだと「アクションゲームサイド」でも『シューティングゲームサイド』でも両方に載ってしまう可能性は出てきますね。ジャンル分けという分類での判断よりも、各誌の読者好みのゲームを掲載、というフィーリング重視だね。

み なるほど、キッチリ線引きしないゴチャまぜ感も良いのかもね～。

山 それでは、次は「シューティングゲームサイドVロー．G」でお会いしましょう～！

編集部Twitter更新中!!

ほぼ毎日、更新中!!（ただし修羅場中はちょっと控えめです）無料のミニブログTwitterの編集部公式ページです。ゲームの話題や、日常のつぶやきが満載。読者のみなさんとのゲーム話も楽しみです。次号の発売予告など新刊情報も世界最速で告知します！（※Twitterの利用登録をされていない方でも、編集部の発言は、下記のURLから誰でも自由に閲覧できます）

http://twitter.com/gameside



■ 編 集 後 記

「アクションゲームサイド」は9月に創刊したばかりの、アクションゲームを中心に扱う、ジャンル特化型ゲーム専門誌です。本書「Vol.A」は、その前身誌「GAMESIDE」の中から、アクションゲームの記事を集めて加筆修正し再録した復刻版であり増刊号でもあります。

「GAMESIDE」の頃はページ数の制限が厳しく、何かを特集するたびに、載せたい素材や文章を載せきれないもどかしさがあったのですが、今回の再録にあたっては、特集当時に載せきれなかった写真や記事を可能な限り追加掲載しています。実はこれでもページが足りなくて、いくつかの掲載候補だった記事は、いつか「Vol.B」として、みなさんにお届けしたいと思っています。

加筆収録による再録を快諾していただきましたメーカー各社様、執筆者・寄稿者の皆様、ありがとうございました。

そして、本書を手にとって頂きました読者の皆様、本当に、ありがとうございました。

それでは次は、久し振りとなるシューティング専門誌の最新号、「シューティングゲームサイドVol.6」でお会いしましょう。 **（山本）**

［ ライター募集中！ ］

編集部では本誌の原稿を書いて頂ける
ライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

＜必要書類＞

①履歴書（PCのメールアドレスを必ず明記）
②自由課題（ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由）
※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された
　記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「**ゲームサイド編集部ライター応募**」係宛に郵送後、**gs@gameside.jp**まで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限（1枚）の写真及び図版を出所及び出典（発売年、発売当時の発売元等）表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

アクションゲームサイド Action GAMESIDE

アクションゲームサイド Vol.A ※電子版

2012年12月8日　初版発行

STAFF

●発行・編集人　武内静夫

●編集　山本悠作（ゲームサイド編集部）

●記事
有田シュン（n3o）
池谷勇人
伊藤直樹
上杉 晃
大村宏一
GERTACK!
風のイオナ（FLOOR25）
小日向ななみ（武蔵野プロ）
酒缶（ゲームコレクター）
ジストリアス
下畑典明（An-Editor.）
高岡昌己
多根清史
冨島宏樹
鳥辺野 九
西村将浩
罰帝（バンダコネクション）
原タツロウ
VHS
藤井ファール（武蔵野プロ）
山田雅巳
箭本進一
米田政行（ぎゃふん工房）

●イラスト
有賀ヒトシ
井上淳哉
KEI
ササトモ
シガタケ
鈴木康士

●タイトルロゴ＆表紙＆本文デザイン
高橋みどり（マイクロハウス）

●記事協力
KVC
ナツゲーミュージアム
茄神 緑（HK-DMZ PLUS.COM）
関戸公人（マンガごっちゃ編集部）

●Special Thanks
特定非営利活動法人 ゲーム保存協会　Game Preservation Society



http://www.gamepres.org/

●発行
株式会社マイクロマガジン社
URL　http://micromagazine.net/
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208（販売営業部）
TEL 03-3551-9569　FAX 03-3551-6146（編集部）

©2012 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

『ロックマン』シリーズの記事を
加筆修正の上、復刻!!
ロックマン
ロックマンX
ロックマン ゼロ
ロックマン DASH
ロックマン エグゼ
流星のロックマン
『ロックマン10 宇宙からの脅威!!』
開発資料集
『ロックマンギガミックス』
有賀ヒトシ インタビュー

MEGA MAN 25th ANNIVERSARY

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

1冊まるごと
アクションゲーム!

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス